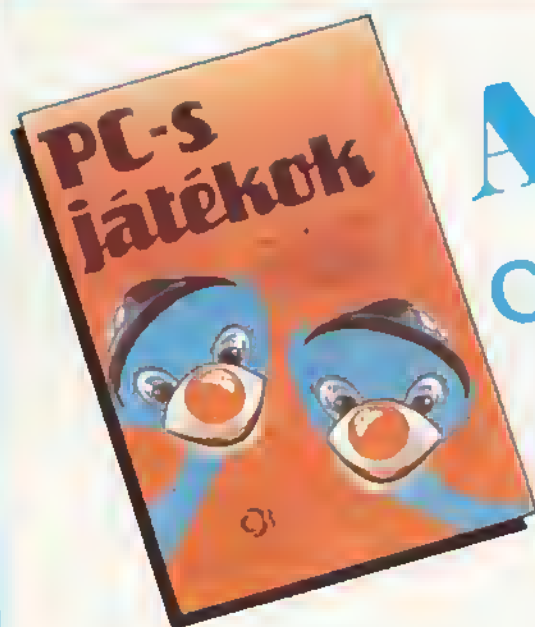


9 770866 080003

MIGHT & MAGIC III.



A COMPUTERBOOKS sikerkönyve

A tartalomról: Hasznos alapismeretek kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

A könyv terjedelme: 220 oldal, ára: 485,- Ft

Megvásárolható: **COMPUTERBOOKS Kft., Budapest,**
XII. Tartsay V.u. 12. Tel.: 1751-564, FAX: 1753-591

Megrendelhető: **COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519**

...már kapható!

Ára: 298,- Ft
(csak előfizetéssel)

Csak úgy ömleaztve, hogy mire számíthatok:

A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni): ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Counts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jai Alai / John Barnes European Football

/ King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission; PLUS/4 SAROK: Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Kírálylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; ELSŐSEGÉLY: kb. 10 oldal és a szemünk józott, mire bepötyögtük! DEMOLÓGIA: rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; PROGRAMOZÁSTECHNIKA: Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); BUYŐS CARTRIDGE-EK: Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK: Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C0000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)



Commodore Világ

V.évfolyam, 1993/1.szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felolótlen szerkesztő: CoVboy

Borító: SCUBA/X-TRADE (Amiga)

Készítették: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Oempjón Márk (Duke)

Eglessz Dónos (Dino)

Homoki Péter (HAPI)

Jámbor Árpád

Szalai Balázs

Varga Zoltán

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímet! Bankcím (ezt a címet lelejtés el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csokken rendelés újsgát, Évkönyvet vagy egyéb papírszt, és a csokkot nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a "pénzösszeg címzettje" rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

(A csokk középső szelvényének hátoldalára legyenek szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adod fel!)

Térjesztél:

A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapkiadó szakszervezetek és paviatonban, valamint kapható a következő üzletekben és áruhelyeken.

ACOMP Kft., Bp., XIV. Almos Vez. u. 17

ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u. 5.

Kelenföld Kft., Könyvesboltja

(SZAMALK), Bp., XI. Szekesite A.u.68

Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI

Liszt Ferenc tér 9

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete Miskolc,

Széchenyi u. 49

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Szé-

chenyi u. 21.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,

Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyiregyháza, Kossuth u. 25

PALETTA Computer Shop, Debrecen,

Csapó u. 15

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét,

Batthyány u. 10/12.

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét,

Rakóczi u. 4.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

ZAHRAN kereskedő, Bétéscsaba,

Lepény Pál u. 11/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron,

Orsolya tér 5

RAMORG GM, Zalaegerszeg, Kossuth-

nyí u. 41

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda

Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő száma

a március 15-én

kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Eppen ez jutott eszünkbe...	1
News (64, Amiga, PC)	3
Transworld (64, Amiga, PC)	5
The Mars Saga (64)	7
Waxworks (64, Amiga, PC)	10
Might & Magic III. — The Isles of Terra (Amiga, PC)	13
Games Center	20
M4-Sherman (Amiga, PC)	22
Tökös Mákos	25
The Last Battle (64, Amiga, PC)	
Mandroid — térkép (64, Amiga)	
Kendo Warrior — térkép (64, Amiga)	
Teenage Mutant Hero Turtles — térkép (64, Amiga)	
Adventour	27
Brekki (64)	
Quest for the Best 2. (64)	
Sarkánykirály (64)	
Secret of the Silver Blades (64, Amiga, PC)	
Death Knights of Krynn — térképek folytatása (64, Amiga, PC)	
Waxworks térképek (64, Amiga, PC) folytatás a 12. oldalról	29
Plus/4 sarok	30
Órökáleték	
Atomix	
Music 16	
Magician's Curse 2. — térkép	
Enigma — térkép	
Hírdetések	32
Dupla CoVboy Posta	35

FIGYELEM! Minden szám megjelenésekor 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközlíthető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be, valamint előfizetőink között is tartunk ilyen sorsolást.

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Anyiszonyan Artúr, Szekszárd (64)

Bagó Dávid, Győr (PC)

Cs. Kovács Roland, K.k.halas (Am)

Dörögdi András, Budapest XVII. (64)

Gróf Márton, Vép (64)

Hoffer József, Szombathely (64)

Paksi Gábor, Szekesfehervár (64)

Papp Attila, Vác (64)

Szabó Attila, Eger (64)

Szöts Zoltán, Budapest VIII. (64)

A lapzártaéig beérkezett előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bacskai Attila, Túrkeve

Farkas Attila, Szécsény

Garai Gergely, Budapest X.

Kaulics Zoltán, Budapest II.

Kiss Andras, Tekenye

Pető Zoltán, Balassagyarmat

Póczik András, Budapest IX.

Török László, Szentistván

Végvári Károly, Budapest IV.

Vida Szabolcs, Veszprém

Nyereményeiket postal úton juttatjuk el.

A CoV 29/30-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

NEM VOLT REJTVÉNY!

A CoV 28-ban megjelent rejtvényre helyes megoldást beküldők között megtartott sorsoláson 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Baranyi Tibor, Szentos

Kocsis Róbert, Kecskemét

Kosztolányi Szabolcs, Szeged

Nagy Tibor, Budapest

Rádai Lajos, Fertőendréd

Nyereményüket ugyancsak postal úton juttatjuk el!

Épp ez jutott eszünkbe...

A gondolatok csak úgy repkednek, hogy azt sem tudjuk éppen mi jusson az eszünkbe, annyi mindenről kellene szót ejtenünk. Valahol belekezdünk, azután majd csak kitaláljuk, hogy végül is mit akartunk. Bizonyára mindenki észrevette, hogy némileg változott a CoV poája (aki nem vette észre, az most úgy sem olvassa ezeket a sorokat — CoVboy). Az az igazság, hogy az új év új logo mozgalom már közhelelyszámba megy lelenk, de mégsem akanuk a már jól

bevált CoV felíratot likvidálni. Ezén — végleges megoldásként —, azaz: hogy a káposzte is jóllakjon, meg a kecske is megérnedjon, ötvőztük az új elképzeléseket a régi felhasználásával. A népszavazás nem maradt el, csak szűkebb körű volt, és meg volt bundázva. Konkrétan úgy történt, hogy a HO-n 1.0 felmutatta a tervezetet, majd azt mondta: ez lesz és ezzel a vita le is van zárva. Hát így történik nálunk egy helyi népszavazás. Haladunk a korrál is. A lap jobb felső sarkában az a vonalhalmaz az nem vicc, az egy valóságos vonalkód. Igaz, nem sok újságot ismerünk, aki le is tudja olvasni, de hát mi haladunk Európa felé, s ezzel azt is szeretnénk kifejezni, hogy a CoV akkor is ott lesz az újságosoknál, amikor már mindennapos lesz ezen kód használatát (lehet, hogy ez nem is olyan soká lesz...), maximum időközben a Commodore megy ki a divatból, akkor majd egy ügyes cselel átmegegyünk *Computer Világ*-gá, elvégre az a tényeg, hogy a CoV megmaradjon, nem?

A lap áráról

Év elején mindennapos téma a lap ára... Ha előfizetél, ez téged úgy sem érdekelt. Ha nem vagy előfizető, akkor vagy megvetted — köszönjük, hogy olvasónk maradtál/lettél —, vagy a haverodnál olvasod (ez esetben siess az újságoshoz, mert el fogják kapkodni, és akkor mit fogsz olvasni a fürdőkádban/ iskolában/ klubban/ munkahelyen/ buszon stb.). Az áremelés tényét már jeleztük, csak a mértékét nem tudtuk előre. Különösebb kommentárt nem is kívánunk hozzáadni, bizonyára mindenkinek nyitva van a szeme, és tisztában van vele, hogy ezt nem passzíroból tesszük, az életbe lépett AFA, BFA, CFA stb., mellett a teljesítési díjak, előállítási költségek és járulékos díjak tetemes emelkedése miatt vált szükségessé a lap árának jelenlegi mértékre történő emelése.

Az előfizetésről

A kedvezményes (700,- Ft-os) előfizetési akció határideje lejárt. Természetesen, aki szeretné megkímélni magát attól, hogy vadássza az utcán, az fogyasztói áron előfizethet. Jelen lapszámunk nyomdába kerüléséig még mindig érkeznek a december 31. előtti feladott csekkek (az ártutás lassúságáról sajnos nem mi tehetünk). Tisztelettel lett volna az előfizetők közötti ajándéksorsolást úgy megtartani, hogy még a csekkek egy bizonyos része ba sem érkezett. Ezért úgy döntöttünk, hogy e sorsolást egy kicsit elhalasztjuk, és eredményét e következő számunkban tesszük közzé. Természetesen a 10 doboz lemez kisorsolásra került.

Régebbi CoV-ok rendeléséről

Továbbra is szeretnénk biztosítani, hogy mindenki hozzájusson kedvenc kladványának régebbi számaához. Sajnos a CoV 8-ig már csak a 4. és a 6. számból tudunk küldeni, e többi elfogyott. A CoV 1-2 utánnyo-

másra az alacsony érdeklődés miatt egyelőre nem kerül sor. Azonban bizonyára nem nehéz utána számolni, hogy 1-2 példány utánrendelése esetén szinte mi fizetünk azért, hogy megkaphassátok az újságot. Nézzünk egy kritikus példát arra ez esetre, ha valaki bekarikázza a CoV 6-ot a levélapon, és pl. vidéki az illető. Különböző széken neki egy csekket 49,- Ft-ról. A boríték, amiben elküldjük a csekkel 1.90, a postaköltség 17,- Ft. Az illető feladja a csekket, e pénz feladásáért lepenget egy huszast a postás-kasszonyoknak. A pénz befut hozzánk, az OTP kezelési költséget számít fel, mert e bankszámlánkra pakolta a pénzt, de most azért ne számoljunk. A csekk alapján valaki megcímzi a borítékot, belapokolja az újságot, és elviszi a postára, de most feltételezzük, hogy ő is csak szivességből, az x szép szemünkért teszi ezt meg. Szóval a nagy alakú boríték kb. 5,- Ft, bar az APISZ-ban már 7.50-ért adják, és hírlapként (nem levélként), tehát az olcsóbb díjszabással 26,- ruppót kell még a postán lepengetnünk, hogy el is vigyük az újságot. Ha jól utánaszámolunk: $1.90 + 17 + 5 + 26 = 48.90$ Igen szűken számolva, hatalmas bizonyít, és akkor még nem is vontuk le a 6 % AFA-t, amit állam bacsinak illik befizetni. Ezzel csak azt szeretnénk jelezni, hogy az elmúlt években megemelkedett járulékos költségterheket a régi számok az akkori fogyasztói árainkon már nem nagyon bírják el, ezén a továbbiakban 500,- Ft alatti megrendelés esetén 50,- Ft postai és kezelési költséget számítunk fel. Köszönjük megértésetek!

A tartalomról

Reméljük, hogy mindenki számára tartalmas a CoV. Nem kell örülni, a CoVboy Posta nem lesz mindig 6 oldal, de engedünk a levelek nyomásának, és most kivételesen csak azokat az oldalakat kapta vissza CoVboy bátyó, amehyeket ilyen-olyan ok miatt az elmúlt hónapokban elvettünk tőle. Meg egyébként sem volt januárban CoV, úgyhogy mindenki csillapíthatja szomját a levelezésből. A lap árának emelésével egyidejűleg még több információt beleprésettünk e lapba, tájékoztatásként szeretnénk elmondani, hogy ebben e számunkban mintegy 370 ezer betűt találtak. Ez nem rizsa, megszámotha a számológép. A géptípusok arányát reméljük megint sikerült eltalálni, a CoV 29/30 abból a szempontból mindenkinek tetszett. A programozástechnika és elsősegély rovatot nem szüntettük meg, csak most nem jutott rá hely, majd legközelebb.

A Computer Karácsony'92-ről

A december elején megrendezett hagyományos számítástechnikai biennálé kivételesen jól sikerült. Bár az ősszel még akadt egy-két lelkes versenyző, aki különféle pletykák terjesztésével kívánta népszerűsíteni magát, konkrétan olyan hírek jutottak el hozzánk, hogy nem kívánatos a jelenlétünk e rendezvényen, az ismárt egy évvel korábbi események miatt,

Később bebizonyosodott, hogy ezeknek a pletykáknak nem volt alapjuk, a rendezvény szervezői és fővédnökei nem emelték kifogást az ellen, hogy mi is képviseltessük magunkat. Köszönjük azt a sok biztatest és tanácsot, amit a rendezvényen találkoztatok, az ott jelzett észrevételeket figyelembe fogjuk venni!

Az Évkönyvekről

1992-es Évkönyv már nem sok van, viszont a 100,- Ft előfizetési kedvezmény idén már nem érvényes, vagyis az Évkönyv ára annyi, amennyi rá is van írva: 398,- Ft. 1991-es megint van, és örömmel jelenthetjük be, hogy a decemberi utánnyomásnak már több, mint a fele elfogyott. Ha valaki mindkét Évkönyvet megrendeli, akkor 100,- Ft kedvezmény illeti meg.

A tofuról

Az utóbbi idők legaktuálisabb témája következik. Igen sok levél jött, melyben azt írták, hogy a kereskedő programokban (pl. TRANSWORLD) az áruk között szerepel egy bizonyos TOFU, és szótárakban nem találjátok a jelentését. Hát most figyeljétek! A TOFU koleszterinmentes szójabab-túró. Távol-Keleten a legnépszerűbb szójaétel, mely nagyipari technológiával való előállítása az USA-ban és Nyugat-Európában évről-évre növekszik. Olcsó fehérjeforrás, íze jellegtelen, hagyományos ételeink alkotója lehet, de számos országban, pl. az USA-ban, takarmánynak is használják. Ha takarmány, akkor bocsi, ha bocsi, akkor COW, ha COW, akkor Cowboy, ha Cowboy, akkor CoVboy, ha CoVboy, akkor CoV, ha CoV, akkor itt a magyarázat a TOFU-ra!

PÁLYÁZATI REJTVÉNYI

Logikaképpen a C64-esek morogtak az utóbbi időben, hogy kevés az újságban a C64-es kép. Ezen segíthetünk. Ha hátalapoztok a borító belső oldalához, pontosan 9 db. képet vehettek szemügyre. Szokásos rejtvenyünket egy kicsit átalakítottuk, úgyhogy tessék figyelni! A hátul látható kilenc kép közül 8 valamilyen oknál fogva kapcsolatokban áll egymással, míg a 9. a kakukktojás. Mivel ez az első ilyen témájú játékkunk, ezért segítettünk egy kicsit, a 8 játékból az a közös, hogy ebben a számban van róluk szó. A rejtveny pedig a következő: Kérjük egy külön levelezőlapra elküldeni a kakukktojás-játék nevét, valamint — hogy azért ne legyen olyan egyszerű — egy számot, amit a következőképpen fogtok kiszámolni: minden képhez tartozik ugye egy játék. Minden játéknak van egy neve, a névnek van első betűje. Ez a betű az angol ABC valahányadik tagja (az A=1, ... Z=26). A 9 játéknév első betűit szedjétek össze, mindegyikhez rendeljétek hozzá az angol ABC-ben elfoglalt helye szerinti számot, majd ezt a 9 db. számot adjátok össze. Segítünk, 3 jegyű számot kell kapnotok. Így elkerülhető, hogy azok is nyerjenek, akik csak kitöltözték a kakukktojást, de nem mindegyik képet ismerik fel. Tehát egy név és egy szám, külön levélapon. Beküldési határidő: 1993. március 15. Mivel a mulhór nem volt rejtveny, ezért most 2 x 5, azaz 10 doboz lemezt sorsolunk ki. Reméljük nem lesz nehéz!

Bizony sokan találgattak azzal kapcsolatban, vajon lesz-e 64-es átlította a nem túl régen megjelenő PC-s és Amiga-s Indiana Jones 4.-nek. Nos, a válasz megérkezett a Lucasfilm Games-től, és nem is akármilyen formában. Ugyanis egyik igent mondtak a fenti felvetett kérdésre, azek is csak a megszokott arcade verzió tartották elképzelhetőnek. Hát nekik sem lett igazuk, mert ez a verzió bizony kalendjálék a javából. Bizonyára sok feltörést fog okozni azoknak, akik a teljes végigjátszára adják a fejüket.

— (64), A, PC —

A Lucasfilm-ről igazán nem mondhatjuk el, hogy nem lát el bennünket programokkal. A *Monkey Island 2*, és *Indy IV*, elsőpió sikere után itt a *Maniac Mansion 2* is. Ezúttal elsőként PC-n indul útnak Dave, Syd, Bernard, Sandy, Dr. Fried és a löbblek. Barátainknak itt is a legkülönfélébb feladatokkal kell megoldani egy titkos terv felderítéséhez. Mondjuk a kezelési nyelvekben sem hasonlít a játékok 1987-es elődjéhez, de van kilátás 64-es verzióra is!

— A, PC —

A mintegy fél éve debütált *Dune* után a Westwood már piacra is dobta a kalendolytatását: *Dune 2 — The Battle for Arrakis*. Tovább görgethetjük az epizódokat, játszhatunk akár az Alioides, akár a Haikonnok ház főhőseként is. A játékok egyes részeitében a *Sim City*-re, az intro az *Eye of the Beholder*-re emlékeztet, azonban maga a sztori kicsit erőltetettnek tűnik, főként, hogy még jóformán liókba sem lettünk az első részt. Amíg csak 1. módon fut!

— PC —

Már egyszer tisztáztuk, ha *Origin + Blue Byte*, akkor *ULTIMA*, azon belül is a változatosság kedvéért az *Underworld*, és nem ide kerülne, ha az első lenne. Ebből már ki is találhattátok, az UU2-ről van szó. Britanniában a mese tovább folytatódik. Az első részhez képest sokkal színvonalasabb térbeli 3D animációk is elősegítik, hogy ne csak a kezünk remegjen a lasztalúrán, hanem a fogunk is. 386SX melegen ajánlott!

— PC —

Az Infogrames mindig híres volt nyemezős kalendjátékairól. Az *Alone in the Dark*-ben is egy megándekeklív kalendjátékot éljük át. A játékok 1927-ben játszódnak Angliában. Egy Angéla nevű nőszemély mindeket biz meg, hogy nagybátyja titokzatos halálának körülményeit ki nyemezzük. Azonban ez nem lesz könnyű...

AKCIÓ

— 64 —

Úgy látszik, a C=64-es társadalmam lassan hálóimát mormolhat azokért, akik az öreg masinák végső haldoklását ecsetelik. Mert mi más, mint lehetne magyarázni azt, hogy az egyes cégek sűrű egymásutánban készítik el a nagyobb gépekre írt programok 64-es átlitát. Itt van például a *First Samurai* című kitozozetlen mulatós anyag, melyet a *Vivid Image Ltd.* jövőtől már nem csak Amiga-n élvezhetünk, pedig sehol nem hitték abban, hogy ez valaha is elkészül.

— 64 —

Bár a *Lethal Weapon* című film harmadik része is elkészült már, C=64-re csak most érkezett meg az első rész maszkálás-ugrás-lövöldözés-Ocean-os átlitát. Meg kell jegyeznünk, ha *Mel Gibson* látna magát ilyen időtlenül ugra-bugrálni, biztos, hogy nem ájulna el a gyönyörtől, valószínűbb, hogy előrántaná nadrágjából az ő igazi 'halálos' fogverőt.

— 64, A, PC —

Hm... Utcai harcos. Mond ez valékinek valamit? És ha úgy kérdezzük, hogy *Street Fighter*? Naná, hogy ez az a *Nintendo* által egyenreklámozott vereskedős program, amely most — csodák-csodájára 64-en is aleket éltet a *Cepcom USA Inc.* jövőtől. Ráadásul *TWO*, tehát a második rész, melynek grafikája ugyan némi kívánnivalót hagy maga után, de az ellenfelek helyére mindenki odaképzeltet saját mumusát, a molektanárjától kezdve egészen az Apeh el-lendőig.

— 64, A, PC —

A *Kalko* neve sem sokat csengett még a CoV hasábjain. Most is csak azért, mert mindhárom fő géplipust megcélolták *Gem'Z* nevű csodájukkal, mely egy 114 színből álló menj-vedd fel-s közben vigyázz, hogy el ne kapjonok — hagyományos stílusú játék.

— 64, A —

Ught — mondta az ősbomb, amikor beszélt a helikopterbe. Hogy ez nem valami egetverő morhaság, azt már az Amigások rég tudhatják az *Ego Software Ught* című játékából. Most a *Help Software* készítette egy olyan 64-es átlitot az egykori sikerből, mely minden bizonyonnyal a klondmij egyik jogos várományosa.

— 64, A, PC —

Cool World a címe annak a maszkálós akció-programnak, amelyről az *Ocean Software Ltd.* igen sokat vett. Nos, hogy valóban olyan 'cool'-e az a világ, amelyet ők álmodtak meg, és hogy valóban ilyen nagy siker-e, azt mindenki döntse el maga.

— A, PC —

A *Silmarils* falbontó játéka, a *Bunny Bricks* egy térbeli *Arkaid*, melyben *Bunny* barátunk botja segítségével kell loszodogelnunk a léglákat a falról. Kicsit dabil, de azért egyszerű, és ötletes.

SZIMULÁTOR

— 64. A —

A biliárd kedvelői most egy **Pool Simulator**-ral lettek gazdagabbak a **Virgin** jóvoltából. A C64-en a golyók apróra sikeredtek, a mozgás lassú. PC-n annál élvezetesebb, főleg egy jó hangkártyával!

— 64, A —

Nem töltönek el az utóbbi időben az itáliai illatosság **Simulmondo**, egyre-másra hozzá a sportmájú játéckompirokat. A hónap egyik győngyszeme az **I Play 3D Tennis**, mely megítélésünk szerint hamarosan teledtől fogja az eddig méltán legnépszerűbb teniszprogramot, a **Great Court's Tennis**-t is. Valószínűleg erre is sem jellemzőbb, minthogy a világhírű nagyjúk, (pl. **Agassi**, **Ivanisovic**, **Landi**) valóban a túlközpontoktól állásban próbálnak ellenünk harcbaszállni. Megjegyezzük nem eredménytelenül...

— 64. A —

Ha sport, akkor persze, hogy megint **Simulmondók** tavékenykedtek. **Boxing Championship** című munkájuk kollektív színtett, hiszen a lesson hereméves *The Champ* óta nem adott ki senki ehhez hasonló, kifejezetten színvonalas (vizsgázati IC=64!-an) és élvezetes box-programot. Persze elég sok türelmet igényel, mire a mezőny összes tagját végigpótolva **Muhammad Ali** vagy **Marvin Haegler** nyomdokolba léphetünk.

— 64, A —

Ha egy program sikeres, ekkor próbáljunk meg minél több bört lenyúzni róla! – gondolta többek között az Ocean Software Ltd., és hipp-hepp előállt a **Wrestlemania** című alligérvényes anyag második részével, melynek címe csak ilyen egyszerűen: **WWF 2**. Ugy lát-szik **Hulk Hogan** lassacskán végleg halhatatlanná válik. Talán meg kéne tőle kérdezni, mennyi pénzre fekszik ebben a programban. Az viszont mindenestre tény, hogy az anyag lehetőségei az első részhez képest pozitívan változtak.

— A —

Az **Electronic Arts** komolyebb programokkal is meglepte már a negyérdeműt. Most egy motoros örütséggel lepte meg az Amigásokot. Barátnőnkkel kell egy negyöt kaszkadőrködni a legkülönfélébb tájakon. A **Road Rash** egy élvezetes 3D szimuláció.

— A, PC —

A Domark is szeretne nagyobbat harogni a szimulátorok sajtójából. Az AV-8B Harrier Assault-ban támadó bevetésekre indulhatunk egy képzeletbeli lérképen meghatározott célpontok felé.

— PC —

Látott már valaki egy jó helikopterszimulátort? Nem? Akkor vegyen egy 386-os PC-t, pl. egy SX40-ost, majd installálja, és nézze meg a demót. Nem semmi a **Novalogic** új programja. Alkalomadtán frünk róla bővebben is. *Comanche*

STRATÉGIA

— 64 —

Csedák is iörtőnnék! A minap a kezünkbe okodt egy demo változata a Populous C64-os változatának, melyből az derül ki, hogy nemsokára piacon lesz a játszható verzió is. Arról nem szolt a terna, hogy hány száz lemezen fogják forgalmazni, de legalább végre valóban lehet reménykedni!

— PC —

Nehéz dolog volt az ASCII-Warás + UBI Soft legújabb játékát hova sorolni, ám mivel nyemokban még a *Polulous*-ra is hasonlított, inkább idepotyaltottuk. *Joseph Ybarra* koliforniai programozó keze közül került ki nem is olyan rég a *Spellcraft*. Most egy erősebb témát merített. A *Dominus* egy olyan királyság, melyben királyi hatalmunk nagysága attól függ, milyen szörnyekkel vagyunk körülveve. Ezért szörny-kolóniákat kell létrehozniuk, és cool szörnyeket kell kitenyásztetniük. Igazi horror-stratégia.

EGYÉB

— 64 —

Nines új a nap alatt! — mondhatnánk, pedig egész másra számítottunk, mikor megöltük a *Twice Effect* által előállított *U-96* című programot. Ez — ho jól sejtjük — egy nagy sikerű tv-sorozat tangerin-alattjárójának a neve. Nos, a stúdiók nem sok köze van a *Das Boot*-hoz, sokkal inkább az ósrégi *Battleships*-hoz, ugyanis nem más, mint a mindenki által jól ismert torpedó-játék műves felújítása.

FELHASZNÁLÓI

— 64 —

C64 felhasználók figyelem! A sok nélkülözés után egy kis eseményt Jobban mondva kettő. **Interword** és **Interpaint** címmel két remek program látott napvilágot, az **Interactivision** **Apa** laboratóriumából. Az előbbi egy már-már Amiga szintű szövegszerkesztő, 80 karakter széles szerkesztő-területtel és rendkívül változatos oldalalás lehetőséggel, míg a másik Híres és Multi képekkel dolgozó rajzprogram. Nem foglatak elhinni, de mindkettő Amiga-s géppel is működhet.

— PC —

Úgy két-három éve még PC-re is slágerszámba ment a 3D Construction Kit. A Freescape sorozatok egyes tagjairól (Driller, Castle Master) messziről kiabálták, hogy valami lyhecsimivel kreálták őket. Azonban mai szemmel nézve már ennek a programnak is sok hiányosságát fedezhetjük fel. Ezért most kitjesztették a még tökéletesebbet, a 3D Construction Kit 2.0-át, mely tudásában sokszorosán túlmutat elődjét. Hogy mégis mit tud? Amikor megláttuk a kézikönyvét, azt hittuk, hogy egy telefonkönyvről állunk szemben, úgyhogy ebbe most inkább nem menjünk bele...



TRANSWORLD



Nem mai stuff a Starbyte (kivételesen angol nyelven is megjelent) menager-játéka, ám mivel ez is font volt az éltalok nagy százelekben kért játékleírások TOP listáján, így most a változatosság kedvéért rátok zúdítjuk. (En la teljason TRANS-ba satem, amikor be akartam ülni egy Big-Mac-be, és totól kecsaposa lettem — CoVboy) A Plusisok örülhetnek, mert PIGMY mester jóvohatbót nekik is rendelkezésükre áll egy jó kis konverzió, 64-en 1 file-os, úgyhogy a kazettások is élvezhetik, bár az állásmentést csak lemezzel kell végére a program. C64-re az elterjedt angol és német verzió mellett egy magyar nyelvű változat is követyog, de az utóbbi nem nagyon terjedt el. Amígán pedig többségében csak a német nyelvű változattal találkozhatunk. Az egyértelműség kedvéért az angol/német monü elnevezéseket egymás mellett egy 'I' jellel elválasztva feltüntettük.

Szóval ott tartottunk, hogy egy igen színvonalas kereskedő programmal találjuk szembe magunkat, ha a töltés hibamentes volt. A játékban az lesz a nemes feladatunk, hogy az egész Földön egy kereskedelmi hálózatot hozzunk létre, melyben kínosan kell majd ügyeinknek arra, hogy a legoptimálisabban vásároljunk kamionokat, áruinkat a lehető legolcsóbban vásároljuk meg, és a legnagyobb haszonnal adjunk túl rajtuk. Induláskor új játékok kezdhetünk (NEW GAME), vagy egy régebbit folytathatunk (OLD GAME). A játékot maximum négyen játszhatjuk egyidejűleg, elsőként azt kell beállítanunk (1-4), de csak akkor, ha új játékot indítottunk. Ha egyedül játszunk, vagy ketten/hárman, úgy a többi szerepben számológépünk fog tetszelegni.

Ezt követően be kell állítanunk, hogy a program mi alapján döntse el kereskedői képességünk sikeresességét:

Normal Game: Az nyer, aki legelőször eléri a 100 pontot.

Round Limitation: Az nyer, aki egy meghatározott számú nap alatt több pontot szerez.

Be kell még írunk a nevünket/ neveinket is, és már kezdhetjük is.

A kezelés:

Joystick (C64-en PORT #2), vagy Kurzorgombok — ballagás a menükben 'RETURN' — megfelelő kiválasztása '<' — kilépés az aktuális menüből

Amikor elindulunk, egy frankfurti székhelyű cég főnökeként ismerünk magunkra. Első-

sorban importál (gy.k. árubehozatal) foglalkozunk, van egy speciális kis irodáskánk, egy raktárunk, valamint, ha a zsebünköt megtagogatjuk, némi pénzünk is, ami nem sok, a nagyobbik része bankban van. Profitot úgy szerezhetünk, hogy az importált cuccot haszonnal adjuk el.

A pontszámunkat befolyásolják:

- üzleti siker
- üzleti kapcsolatok
- üzleti tekintély

Ha mindháromban coolak vagyunk, hamar előérhetjük a megfelelő pontszámot, és megnyerjük a játékot.

A menük (angol/német verzió)

GARAGE/FUHRPARK

Tours — Azt határozhatjuk meg, hogy a járműveink hova menjenek és mit hozzanak vissza. Először azt kell megadnunk, hogy melyik autónkat indítjuk, mi legyen a rakomány, és az uticél. Olyan rakományt nem adhatunk meg, ami nincs a raktárunkban. (Nem a raktárunkban! CoVboy) Ha ez is megvolt, infót kapunk arról, hogy az út mennyi ideig tart, és mennyi pénzt fog felemészteni. Megtudjuk a kiválasztott cucc vételárát a célhelyen, és így kalkulálhatunk, hogy mennyit kívánunk bollel ott elidőzni.

Repair/Fix — Ez a karbantartó menü. Itt javíthatjuk meg olromlott, vagy meghibásodott járműveinket. Ha nincs még szerelőnk, akkor nem lesz megjavítva a kocsi. Több szerelő esetén hamarabb kész a javítás, de több pénzünkbe kerül.

Buy Truck/Buy Lkw. — Itt vásárolhatunk tehorkocsikat:

Mixed Cargo — vegyes rakományú tehorkocsi (textiles, tobacco, wine, salt, sugar)

Cold Storage/Cold transporter — hűtőkocsi (fruit, vegetables, tofu)

Silotruck — silókocsi (corn, maize)

Cartruck/Car transporter — autószállító kocsi (car)

Oiltruck/Fuel transporter — tartálykocsi (gas, fuel)

Low-Lying truck/Deep transporter — tőm (iron) és faszállító (wood) (Hühai CoVboy) kocsi

A kocsi kiválasztása után azt kell eldöntenünk, hogy mekkora teherbírására van szükség, és van-e elegendő pénzünk,

Sell Truck/Sell Lkw. — Járműveink eladása. Ezt akkor célszerű alkalmazni, ha már fogytán a pénzünk, de nagy bukta is lehet a vége. Eladás előtt mindig érdemes elvinni a kocsit a szervízbe (Repair/Fix).

Main Menu — Vissza a főmenübe

STORE

Store Expand/Expand Store — Szegényessé vált raktárkészletünket frissíthetjük fel némi készpénzzel cserébe. Alkalmanként 50 egységgel bővíthetjük a raktárunkat, s ezt összesen 9-szer tehetjük meg. Ez azt jelenti, hogy a raktárunkba maximum 450 egység fér be, többet ne is nagyon próbáljunk beérőszakolni!

Ware Selling/Sell Ware — El is adhatjuk a raktárban lévő árukat. Az eladás a frankfurti árak szerint történik. Értékesítéskor megkapjuk az áruk listáját: Áru megnevezése / Ára / készlet [E] bontásban. Mint már említettük a készlet [E] kezdetben 50, és árutájtákból is max. 50 egység lehet raktáron. Az áruk: wine/ber, tobacco/ dohány, salt/só, sugar/cukor, textiles/textilák, fruita/gyümölcsök, tofu/tofu, vegetables/zöldségek, corn/búza, maize/kukorica, wood/fa, iron, steel/vas, acél, gas/ gáz, fuel/folyékony üzemanyag, cars/autók.

LABOUR MARKET/WORKMARKET

Ez a munkaerő-piac. **'Kurzor-balra'** — Új dolgozót veszünk fel. **Tarif:** Fizetését is meg kell állapítanunk. **'Kurzor-jobbra'** — Kिरugjuk a francba. Ha ezt választjuk, számoljunk vele, hogy vőgklelégletet is kell neki fizetnünk.

A munkaerők: Truck-Driver/Sofőr, Mechanic/Szerelő, Store Worker/Rakodó, Clerical Worker/Hivatalnok, Nightofficer/Ejjeliőr

BANK-STOCKEXCHANGE/BANK-PURSE

Financiel Stand./Balance — Mérleg:

Capture/Bevételek

Sell Wares/eladási ártek

Duty/adó

Money/pénzkészlet

Dollar/dollár készlet

Share-capital/Részvényérték

Wares at Store/raktári áruk értéke

Total/összes vagyonunk

Distrib./Kiadások
 Buy Wares/vételei ártek
 Drivercosts/Vám kifizetések
 Solary/alkalmazottak bérék
 Creditax/kölcsönkamat
 Week bilance proli/heti nyarosság
 Accounts/bankbetétek

Shares — Itt lesz lehetőségünk részvények vételére és eladására. (Ez itt lehet részvényt nyitvántatni, ha elvesztettük a játékokat — CoVboy) A részvény-árfolyam mozgás szinte napról-napra változik, ezért folyamatosan lookoljuk a részvények értékeit.

own — saját részvények száma
market — mennyi részvény van a piacon
value — a részvény értéke
buy — veszünk
sell — adunk

Dollar — Dollár vásárlása és eladása. A játékban, úgy mint napjainkban a márkához viszonyított értéke folyamatosan nő. Hosszútávú befektetésnek célszerű, persze csak ha jó sok zsetonunk van.

Account — Ha van megtakarított, vagy felesleges pénzünk (Almodik a világ — CoVboy), akkor bankszámlára taphatjuk, illetve is vehetjük onnan. Az éves kamat mértéke is változik. Kávés hasznát hoz, viszont nincs kockázata.

Taxes — kamat mentéke
Pay in money — pénz boliztetése
Get money — pénz kivétele

Vigyázzunk, mert bármennyit bepakolhatunk a számlánkra egy nap, viszont a program nem enged csak 9999-et kivenni, jó biznisz!

Credit — Hitel felvétele. Ez akkor elkerülhetetlen, ha pl. fogytán a pénzünk. A hitelkérlemt — vagyis, hogy mennyi money kell — először is be kell jelentanunk a bank felé. A bank mérlegeli, hogy mennyit od, általában vagyonunk 60 %-nak megfelelő nagyságú hitelt kapunk. Ezt sem azonnal, néhánny nap elteltevel kapjuk meg a tájékoztatást, hogy mennyit kapunk, milyen kamattal. Ha bukott a dolg, mert ezt e terhet nem tudjuk vállalni, akkor visszamondhatjuk a hitelkérlemt.

BRANCH OFFICES

Open/Establsh — Fióküzlet megnyitása valamely nagyobb európai városban (mintegy 50 közül választhatunk). Ezt csak akkor tudjuk megtenni, ha már jól megyen az üzlet.

Prices bring in/Get Prices — Ha már van fióküzletünk, illetve több is van, leírhathatjuk, hogy mi, hol, mennyit takar. Ennek alapján tudjuk eldönteni, hogy hol, kivel és mivel érdemes kereskedni. Fontos, hogy hűtvégen mi is csak a zsetonjainkat számolgathatjuk, mert az Irodák, hivatalok, bankok, fióküzletek hűtvégen zárva tartanak!

Sell — Eladhatjuk a fióküzletünket.

BUREAU/OFFICE

Ügyviteli dolgok ellátása.

Duty/Taxes — Milyen adórendszer alapján kívánunk adózni (Honest/becaületes <—> Swindler/szállhamos). Legcélszerűbb a Super Unfeir-t választanunk!

Announce — hirdetések feladása tömegkommunikációs eszközökön (TV, rádió, napilapok). Mivel a hirdetés kiadásunk azütköske, egy nap csak egyszer van lehetőségünk azt a médiát kihasználni.

Affirmation/Insurance — Biztosítás kötése a járműveinkre.

Bureau/Office Building — Iroda bővítése. Többször is megtehetjük. Presztizsnövelő szerepe van.

Wooling — Vohatunk az Irodába poplrit, rádiót, TV-t. Csak abból a szempontból van jelentősége, hogy milyen lesz a benyomásunk a partnereink szemében.

Modernize — A cég korszerűsítése. A kiadott pénz a bevétel %-ban.

Journeys/Travel — Utazás egy olyan városba, ahol nincs irodánk.

Price List — Árak lekérdezése.

Founding — Iroda alapítása

Building — épület fejlesztése

Vehicle — járművek fejlesztése

Coech — raktár fejlesztése

Employee — alkalmazottak toltatása

Holiday/Vacation — Szabadságra mehetünk. Csak a munkanapokat vohetjük ti-gyelembe a szabadság idejének meghatározásakor. Nem nagyon őri meg, mert ha mi nem vagyunk, áll az üzlet.

EVALUATION/EVALUATE

Megtekinthetjük az eddigi eredményeságunkat, ugyanis akkoránk jelentősen balo-lyásolhatják részvényeink tőzsdel árfolya-mát.

Balance — egyensúly (sok haszna nincs)

Business succes — üzleti siker (0-100)

Reard/prestige — tekintély, presztizs (0-100)

Trade connection — üzleti kapcsolatok (0-100)

Total — átlag (mindig azt liyoljuk!)

FUNCTION/FUNKTIONS

Timesanding/Term Freight — Mivel a gép gyakran üzleti ajánlatokat ad, ezért azo-kat gyakran el is fogadjuk. Itt kórhetjük le, hogy legutoljára melyik áruból monnyit rendeltünk, valamint azt, hogy a szállításra mikor kerül sor. Amit vállalunk, azt célszerű teljesítenünk is! Ha a gép ajánlata szerint borra vanm azütkös, és mi ajánlunk valamennyit, célszerű előtte megnézni, hogy a bór árfolyama éppen emelkedik-e, azóval, hogy nekünk lesz-e hasznunk az üzleten. Ha visszaló-punk, mert úgy kórjük meg, hogy bu-kunk e dolgon, akkor bírságot rónak ki ránt, sok-sok bírsággal pedig szépen a szakadékbá taszithatjuk cégünket...

Failure — Játék újakezdése. A pénzünk kezdeti értéken áll, viszont az idő nem!

Seve Game — Állás almentése (mondjuk diszkre)

End game/About game — Kilöpes a prog-romból.

NEXT PLAYERS

A napi tennivalóink után célszerű ezt a pontot választani. Miután a többi játékos is lépett, a következő nap teendők következ-nek. Megtudhatjuk a váratlan bevételek/ki-adások bekövetkezését, hitelkérlemtünk ol-logadását/átvitelét stb. Itt kaphatunk fú-loketek, hogy hol tudunk valamit olcsóbban venni.

A játék:

Célszerű teljesen free alapon keresked-nünk. Ez azt jelenti, hogy mindenkéül úgy ke-resekedik, ahogy akar. Ennek ellenára útro-valóul adunk néhány tanácsot (Telán vé-rosházát? CoVboy).

- Indulásköppen rugjunk ki minden lamert a cégtől (mogunkat azért ne);
- Nyomán a bankba és azedjük le a szá-m-láról az összes money-t;
- Az összes money-ból vegyünk részvényt (lehetölög ne saját részvényt), vagy váltsuk át az egészet dollárra;
- Manjünk el 20-50 nap szabira;
- Utasítsuk el az üzleti ajánlatokat;
- 'SHIFT/LOCK' és ténylog elmohetünk azabadságra;
- A szabí végán looh-oljuk meg a rész-vényárfolyamokat/dollárárfolyamot;
- Ha jól csináltuk, a mi részvényeink árfo-lyama jelentősen esett;
- Az összes részvényt, vagy dollár aduk el, a mi részvényeinkből meg vegyünk minél többet, de 50-60 ezer DM-et tar-talókoljunk;
- 1 nap pouze;

- Ismét nézzük meg a részvényárfolyamo-kat. Lám, megugrott a részvényeink árfo-lyama.
- Ezt ismételgessük egy párszor úgy 20.000.000 — 30.000.000 DM-ig;
- Ennyi pénzrel már az egyorruak (D'HANCU) is megnyerhetik a gamét.
- Az első 30-50 napban ne nagyon szállít-gassunk, csak tőzsdézzünk;
- Az 50. napon már kezdhethünk szállítani. Autót a német városokból (Hamburg ki-vételével) célszerű vásárolni.
- A sok pénzünkkel több autószállítót (car truck/car transporter) vegyünk, küldjük el őket Stuttgartba, mivel autót ott érdemes venni, majd adjuk el az autókat máshol, némi haszonkieszt rápakolva.
- Kocsivásárlásnál ügyeljünk arra, hogy 6-8 egységnyiél nagyobb kocsit nem ér-demes venni;
- Uzemanyagot mindig Hamburgból hoz-zunk;
- Ha valamelyik részvény 50-et esne, vo-gyunk belőle, mert biztos, hogy amel-kedni fog;
- 200.000 DM tolett a részvényünk kb. 12-es szinten van. Mindet vegyük meg, es hirdessünk a TV-ben. Ha már nem tu-dunk többet hirdetni, kezdjük el elade-gatni. Ha előtte a 800-as szintet, adjuk el mindet, mert tovább nem emelkedik.
- Minél több helyen nyissunk fióküzletet, mert ekkor nem kell ennyit utazgatni, hogy meg tudjuk az árakat;
- Mivel előfordulhat, hogy egészségi álla-polunk mogromlik, pnteken mindig vo-gyunk ki szabot;
- Ha egy gép által lrányított játékos minden részvényét lehásvároljuk, akkor azt a gép úgy 17 értékkel magasabb árfolyamon vásárolja vissza;
- A dollárral gyakran célszerű bizniszolni. Ha értéke 18-ia, vagy az alá csökken, akkor még a gatyónkat is adjuk el, és ve-gyünk dollárt;

Ödör Zolt Dorogról küldött egy kis elsőse-géyl a játékokhoz, a C64-eseknek, úgy gon-doluk inkább itt a helye, mint ömlesztve a többi között.

Monteünk állást egy ures (!) lemezre, egy x nevű file-t látunk. Jo. Közben hozzáolsem a kimentett állásban legyen minimum 1 kamion! Töltünk be a lemez-monitorunkat. 11;14-en (sáv/szektor), a \$9C-tól kezdve 4 byte-osával (tehát: \$9C, \$A0, \$A4, \$A8, \$AC, stb.) vannak elhelyezve a kamionjaink %-os állapota. Ez ugye kezdetben 100%. A \$9C-től kezdve látható \$64-eket írjuk át \$FF-re! Írjuk vissza az üres lemezre a 11;14-et, töltjük be a játékok, és az állást. Fuhrpark —> Sell Lkw Mint lóthatjuk, az eredeti ár (kb.) 2,5-szerese lett a lekínált ár (OFFER). E módszerrel könnyen muggaz-dagodhatunk egy óra alatt. Igaz, az elején még nem nagyon megy az üzlet, de ha mondjuk már lesz 8 db. 340.000 DM-et érő kamionunk, es ezeket is eladjuk, akkor kb. 6.800.000 DM-ünk lesz.

A stratégia tippzeként pedig big pussy Hereányi Zoltinak, aki soha nem önkli azt, hogy „Debreconba kéne menni...”, mert éppen ott lakik.

Már csak annyi maradt hátra, hogy klenté-koljuk a játékokat. A grafike szegényes, ez is indokolta, hogy nem pakoltuk tele a lólast képekkel. A zene még Amigán sem valami szivderítő, a menüezölös lassú. Hogy mégis mi az omi megfogott bennünket? A mol élat problémáit szepen beolstózták a szerzők, úgyhogy aki kereskedő pályalu-tást folytat, vagy a későbbiekben kíván toly-tatni, onnók tudjuk ajánlani. Von persze egy-két programozól hiba is, ugyanis érde-kes módon a részvény árfolyomáink vo-gyonlúggók. Ez azt jelenti, hogy nagy vo-gyon esetén a részvény-árak is magasak, es viszont De hát ez legyen a legnagyobb probléma. Nosze rajta lehet kereskedni!



Hi-hi! Ilyet még nem szagottatok, mi? Akkor most figyeljétek, mert a rövid bevezető után egy kis mese jön:

A Nyugati Erdő-nok elkeresztelt társaságnál is kezd tért hódítani a megnevezhetetlen múlt után, az immár megnevezhetetlen jövő felé tönkénő orientálódás. Bár Westwood-ék nem sok mindennel jeleskedhetnek, azért mostani tettük miatt nem fogják őket (egyelőre) kevésbé kivélgített részokra tömöríteni.

A Mars mondája már a jövőben játszódik, de megőrzött néhány feudalista vonást is a fegyverek tekintetében. Majd meglátjuk, miért. Ugyanakkor itt már nem az dominál — elsősorban —, hogy mennyi experienca pontunk van, hanem az, hogy az egyes tulajdonságokat mennyire fogjuk tudni majd kamatoztatni. Ezekből is lesz egy pár, úgy-hogy lesz mit tuningolni a lemezmonitorunkkal.

Szóval, a mese:

Valamikor 2000 után, de mindenképpen 100000 előtt, amikor már mindenki egyszemélyes háborút vív egymással, és a hatalom

ellen, akkor, amikor minden a visszajára fordul, nos akkor tudatosul a különböző bolygókon élő emberek (?) , hogy a jövőjüket saját maguk formálják, és most mindennél nagyobb szükség van (lesz) arra, hogy ki-mozduljanak a földenség epítájából. A 4. világháború után elhatalmasodó éhínségek, járványok, meg amik ezekkel együtt járnak — késleltetetlenül döntést szültek az akkori emberiség számára. Felderítő űrhajókat szerkesztettek, tudósokkal kemény munkát végeztek a megmaradt, még működő technikai berendezések segítségével. Megalkották az első, az űrben hosszabb idejű tartózkodásra is alkalmas — űrhajót, ami már légénységet is tudott magával vinni (bolygásztott állapotban). A végcél a Mars volt, ahol még csak a megfigyelések stádiumában szerepelt.

Nem remélt sikerrel tört vissza a felderítő hajó légénysége, a bolygót alkalmasnak találta az élet kezdetleges megindítására. A szükséges felszerelések, mint pl. légkör-gyártó berendezések, bányász- és élelem-szintetizálók, már készen álltak. Szorult-ho-tott a 2. űtra is. Ennek során helyezték el a

— már a földön összeszerelt — egységeket az önálló működésre. Ennek a tranzakciónak a során évtizedek teltek el, miközben a Föld lakossága a kezdeti harminc milliárdról súlyosan visszaesett a kritikus százmillió elé. A sorozatos belháborúk, amelyek az idegen hatalmak közhozzólót követték, fokozatosan leszerelték a színtérről néhány családfőt, akik még rendelkeztek akkora befolyással, hogy rábírták a tudósokat arra, hogy kíséreljenek meg egy új életet, egy új bolygón, egy más bolygón, egy ismeretlen bolygón...

A munkálatok lassan haladtak, és újabb negyven évek kellett eltelnie ehhez, hogy megteremtődjék az alkalom az űtra lépés-hez. Készen álltak az űrhajók egy hosszabb távú űtra, hatalmas befogadóképességgel; és egyszer csak űtra keltek. A Marsra az-életi dolgoztak szakadatlan a légkör-gyártó egységek, és az éghajlat is egyre inkább megközelítette a földi viszonyokat. A bányász egységek a kitermelést folyamatosan végezték, és mire odaérték, az építőanya-gok is rendelkezésre álltak. Édesvíz folyók születtek, lassan hóberlotta hegycsúcsok emelkedtek a magasba. Minden ideális fel-életel megvolt ehhez, hogy gondtalan életet lehessen kialakítani, de...

Az elmúlt évszázadok alatt az egymás ellen rivalizáló családok mit sem tudtak arról, hogy a másik éppen mit csinál, ezért különös véletlen folytán egyazon időben indul-tak űtra az űrho, és egyazon időben is ér-keztek meg. Mindjárt meg is kezdődött (vagy inkább folytatódott) a harc (hiszen a Földre már nem mehettek vissza). Kénytele-nek voltak immár elviselni egymás társasá-gát, és elkezdtek külön építkezni. Az apák szerepét fiaik vitték tovább, meglehetősen si-kerrel.

Háromszáz évek kellett eltelnie, mire kiala-kult valamiféle egységes közlekedés, hira-dás stb, de az időközben épült hatalmas kolónia-szerű „városok”, vagy inkább tele-pok soha nem békültek ki egymással. Tele-peik ugyan nyitottak voltak egymással, de az ellenségek mindenütt ugyanúgy megta-lálhatóak voltak. Ezért fogtak majd azután mindenkit lépten nyomon megfigyelni (aminek az elején igen, a végén pedig egy-Általán nem fogunk örülni). Az egyik ilyen telepen fogunk mi is űtra indulni, hogy megpróbáljuk megteremteni az egyetemes



békét. Eközben persze mindenféle alakok lognak kellomelionkodni, valamint meg kell szerezniünk pár dolgot, meg egyebet, és már persze itt is van az a várva várt naaagy világbeke (ja, amúgy nem hiányozhatnak az idogon fajok megjelenései sem).

Itt csöppennünk bele a játékba, és ol is kezdhetnünk a küldetést, ha tudnánk, hogy kall Irányítani, úgyhogy egy kía tojtágítás következik a játék kezeléséről.

Amikor betöltöttük a játékot, szemelnk rece-hártyáján öt menüpontot fogunk árzákelni:

1. New Game
2. Load an old Game
3. Demo
4. View title page
5. Create a player disk

Názzuk most ezeket sorbon.

1. **New Game** — Ez lesz (valószínűleg) az első lépés, miután először töltöttük be a játékot. Most átugorjuk, mivel később úgyis erről fogunk a legtöbbet szólni.
2. **Load an old Game** — A program a boot-disk B. oldalán 5 különböző játékállást tud tárolni, ezzel a menüponttal ezeket hívhatjuk be. Játékállás lamezt is készíthetünk az 5. pont segítségével.
3. **Demo** — A kezdőkápsorokból kiválasztott jelenetet mutat be a képernyőn. Lényegében a torop, e harc, a mészkalás stb. szemláltatását szolgálja.
4. **View title page** — Allat érdekes dolog. Mégegyszer megnázhatjuk a játék leg-szobb képét, a bejelentkező clmkápor-nyót.
5. **Create a player disk** — Játékállás-le-moz készítése

Miután jól kinyomogattuk magunkat, ol is kezdhatjuk a játékot (1. New Game).

A kezelést hamar meg fogjuk szokni, a képernyő felépítését kevésbé, ugyanis egy-szerre látjuk az akció-mezőt 3 és 2 diman-zióban, de úgy gondoljuk, hogy ez nem rontja a játék színvonalát.

Kezdetben egy emberünk van (Tom Jet-land), aki mindig elvisz a balhát, mivel ő az egyik fő-ügynök, és ő rendelkezik a leg-kihívomultabb tárgyalóképeséggel. A töb-bleket (Tom-on kívül még ötán lesznek) majd később vehetjük lel, a különféle ne-vekkal ellorosztelt bárokban (Már azt hit-tem, hogy ez is csak egy unalmas jóték-nak indul, de azután elővettem a POLAROID gépet és... CoVbey).

Sok szereplőnkhez hasonlóan a tulajdon-ságok értékal számokban szerepelnek. Itt azonban másképpen jelölták, egy vízszin-tes sávval. Az egyes tulajdonságok (MIGHT/ AGILITY/ STAMINA/ HEALTH) mennyiségétől függően a zöld, sárga és vörös sáv hossza jellekezi a mártáket. A sárga és a vörös csak a karakter állopotát, állapotváltozását jelzi. Ha vörös, sürgősen forduljunk orvoshoz (kórház). Haolt karaktereket viszont ott sem gyógyítanak. Azt mondják rá, ha mégis próbálkozunk, hogy „nem vagyunk verázslóki”. Az életet befolyásoló tulajdonságokra (Might, Stamina) nagyon vigyázzunk, mert tovább nem lehet fejleszteni őket, viszont komény pénzeket fizethetünk a visszaszerzésükért. A többi tulajdonságot pedig (amelyekről később úgyis szó osik), csak nagyon ritkán lehet a fejlesztő bizottság alá vinni.

'SPACE' lenyomására a következő menü tárul a szemünk elé:

1. **Continue adventuring** — Visszakopjuk a 'SPACE' lenyomása olótti állapotot.
2. **Inspect a character** — A tulajdonságok, nem, kor, pénz, tárgyak és ügyesség lis-tája.
3. **Use an item** — A karakter által használ-ható tárgyak.

4. **Group Items** — Kezdetben még nem tartalmaz semmit, de ahogy kezdünk belebonnyolódni a játékba, itt jelennek meg a megszerzett dolgok nevei.
2. **Combat order** — az aktuális felállás csatákén és jelenleg
3. **Sound On** — szerintünk jobb, ha ki van kapcsolva (Off) (Na vajon mi? CoVbey)
4. **Music On** — úgyszintán...
5. **Combat speed 0-9** — aki igazán gyors játékot akar...)
6. **Save maps, -never, -prompt me, -always** — Ez a felvétel opcióknál műkö-dik (vagy nem — CoVbey), e város, a barlang, vagy a banya térképét vegye-e fel automatikusan (always), csak megerősítés után (prompt me), vagy egyáltalán ne (never).
5. **View map** — A főtérképet kapjuk meg az eddig bejárt helyekről, és a található tár-gyak kezdőbetűit jelzi ki (joystick).
6. **Examine area** — A terület átkutléása. Át-talában nem működik, kivéve egy esé-tet...
7. **Transfer item** — (Használati) tárgyak át-adása egy másik karakterünknek.
8. **Save a game** — Játékállás kimentése a B. oldalra (max. 5 db.).
9. **Load a game** — Játékállás betöltése a B. oldalról.

A kerektekről:

Mivel ven egy jópár, így majd mindenkil al-dönti szépen megának, hogy kit visz magé-val (csak ajánlani tudjuk a sciontist típusú, valamint különböző szakértetmű korakterek beszerzését, mert ezakro lesz elsősorban szükseünk). (Ez volt aztán e nagy sogh-ság flúki Ezzal az oróval e letrés előjere is odelblgyeoazhetatlak volna, hogy a lé-téktelrét majd mindenkil elkészít megá-nak, mi csak ajánlani tudjuk, egy tell meg egy papír beszerzését — CoVbey).

A csatáról:

Elég egyszerű letolyású egy csata, ami kö-szönhető a viszonylag primitív játéktérnek, és grafkáknak. Több dolgot kell alkülöníte-ni, amikor csatában vagyunk, pontosab-ban, miután nem sikerült lerázunk az ut-cán kellomelionkodók. (Ho taktikai csatát választunk, azt a gáp helyettünk animáljó le, tekintet nélkül a veszteségekre, parszo-mi is megnézhetjük, de játszhatunk nóma játékot is, megvárva, amig váge nem lesz az egásznak.) A mozgéal szabadság olág jó minden irányba. A computer-orders és a repeat-orders opciók feleslegesek, az use item o kívánt tárgyat aktivizálja (a fegy-vert o célkorozottól koll a célra vlnni), az orders azt adja meg, hogy mit-mivel és ho-vá aktivizálunk, a next char. o másik ka-rakterünknek adja ki ugyanezeket a paran-csokat, a begin combat a csata elkezdését, o flee pedig e menekülést jelenti. (Tanács: a házak mögött fedozékre lehetünk!)

A bárokról:



Itt tudunk legénységet szervlozni, megnáz-ni a tulajdonságokat, innen van lehetősá-gunk próbálkozni más személyekkel (ma-

gyul ki lehet rúgni), megadhatjuk a novét, befogadhatjuk a csapatba. Az előző opció-ból lehet még a csapattagekat egyenként megnézni, átnevezni, kirúgni stb. Ide kerü-lünk minden olyan esetben, ha sajnálatos módon kinyúlt minden emberünk. A tár-gyak átadása opció furesa módon csak ek-ker lép álatbe, ha a csapat már legalább egyszer együtt harcolt egymással, és olég megbízhatónak tűnik maguk számára a másik személyo.

A computer terminálokról:

Ide általában mindig be lehet menni. Ha bemegyünk, jelentést kapunk a maiis álta-potekról (életformák, lelszin, termelés, in-lrastruktúra stb.) (...és szagok — CoVbey), valamint a rendőrság által kórozott szomé-lyekről, az egymásnak üzengető polák le-velezéséről, e rendszerbe történő betörési lehetőségekről, valamint a térképen megje-lenő betük jelentéseiről. Ez utóbbiak a kö-vetkezők:

- '?' — computer terminál
- 'B' — bár, átterem, szórakozóhely stb.
- 'I' — utánpótlás (lőszor) bolt, fegyverrak-tár
- 'H' — kórház
- 'D' — személyiség-lejlesztő központ
- 'U' — egyetem
- 'C' — számítógép-központ
- 'X' — kijárat az ürbo
- 'M' — bányalajarat
- 'A' — fegyverzet-bolt
- 'T' — harcú taktika központ
- 'W' — háborús játékok szobájo
- 'R' — javító bolt
- 'S' — úrkézi gyorsvasút
- 'P' — rendőrség
- 'G' — pénznyerő automatakkal felszerelt szórakozóhely
- 'O' — ellenőrzési hivatal

Természetesen most nem sesroljuk lel mindazokat, amelyek itt szerepelnek, má-mint az itt felsoroltak olatt bővebben. Csak tájékoztatás-szerűen, hogy azért mit, mennyiért lehet kapni.

Mivel a játékot úgyis PRIMUS-ban kezdjük, most azok a tárgyak (fegyverek stb.) körül-bőlül árér következnak, amik kaphatóak e fegyverzet-bottekban (armoury), és a többi helyszínen is.

Különféle pisztolyokat (a jobbakat) 71-199 credit között;

Különféle rifles-eket 400-615 credit kö-zött;

Különféle blades-eket 3-320 credi-t között;

Különféle botokat (dobókák) 3-119 credit között;

A combat training center-ben az oktatás (handguns, melee, rifles stb.) 100-200 credit közötti éron váltható ki.

A kórházban a könnyebb sérüléseket egy ötvenesért gyógyítják, az elsősegély-gya-korlásra további 400-at kell lepengetnünk.

A személyiség-áttékati különféle olmás dol-gokkal is klogoszíthetjük, mint pl. aerobics, gymnastics, blade combat st b. 150-300 között.

A páncátüzletben podlg különféle csata-péncélokat, egyszerűbb úrruhákat, vala-mint vákuum-úrruhákat szerazhetünk be 640-7000 creditos árákon (ezekre szük-ségünk is lesz).

Az egyetemeken oktatják többek között az adminisztratív képeségeket, e bölcsesség elsajátítását, a nyelvek ismeretét, különféle mechanikus dolgok kezelését stb. 100-250-es árákon.

A számítógép-központban a programo-zást, és olkrotechnikai tudást 150 és 250 creditos árákon sajátíthatjuk ol.

A javító botokban (repair shop) 150-ért az elromlott dolgalk megsezerelését sajátíthat-juk ol (pontosabban a tudást hozzá).

Ezekbe előbb-utóbb úgyis belejön a gya-korlott kalandozó.

Nos, kezdjük tehát a nagy bányászallomás egylkával, ahonnan a játék is indul:



PRIMUS

Bizonyára nem jelent különösebb nehézséget megtelelni a tégnyorraktár & Tso. cégot, ahol is első feladatunkat kopjuk meg. Ahogy belépünk, egy fiatal, vöröshajú nő mészik elő a hátsó szobából. Érdekes törtéjégszínű szemei vannak, és miközben hozzánk beszél, érezzük, hogy keresztülnéz rajtunk (lehet, hogy vak az aranyoska?): „Elloptak tőlem egy — a szívemhez nagyon közel álló — tárgyat, mégpedig az az ember, aki korábban a munkatársam volt, és nemrég hagyta itt a boltot. Megpróbált megfogni PROGENY-re (a másik bányásztelep), de az akció közben egy csapat támadt rá, és hát, hogy is mondjam, egy picit megszorongatták a nyakát, megmerkelésszák itt-ott, meg egyebek (magyarul kinyiták). Ez Boz-tól, a nomádok vezetőjétől tudtam meg, és megígérte, hogy visszahadja a dolgot egy micro-diszkért cserébe. Ez akkor még nem volt nálam, így most rajta d sor — ha vállald —, hogy elvidd neki.”

Mi sem egyszerűbb ennél, csupán egy bibi van az egészben. Az, hogy majd lent a bányában (illetve az már egy természetes barlang) nem lehet szinte semmedig eljutni, mert he támadások (meg egyéb kóllometlen dolgok) történnek, akkor a progy úgy elszáll, mint Lauda e knnyarban. (Arról már nem is beszélve, hogy a telepra történő viszejutáshoz egy kodsztót kérnek, s ha valakinek von ilyenmi, felveheti az ártó járó jutalmat...) Ha pedig vélotlonul kodot sem kér, és ki sem fagy, akkor e várostól monjünk DK-I irányba, amíg nem találkozzunk a nomádokkal, ennek öröme meg is ajándékoznak egy dobozzal, amit he megszerelünk, egy kis keresőfény kezd rajta villogni. Ha megkapjuk, étválozik egy groteszk, polán viselhető maszkká, ami meg fog védeni a gyilkos, ágető marsi szél ellen. Amúgy FINDER a neve.

Mászkaljunk addig, amíg el nem kezd nagyon villogni. Ekkor célba értünk, és lá-mászhatunk a barlangbe. A bejáratnál találunk egy földcsuszamlást, a melót majd e bányászlózer olvógzi helyettünk, kias egy nomád hullét, aki még mindig göröcsösen kapaszkodik egy dobozbe (ami később ki-dorúli, hogy Cybill doboza), amit a gazdájának sajnos már nem tudunk visszaszolgáltatni, tekintve fenti okok miatt: ő is PRIMUS-ben éldegél. Ha mégis leomászunk itt alább, akkor vegyük az Irányt NY felé, és vigyézzünk, hogy ne támadjenak meg! Pár lépés múlva találunk egy pöttöm-pici berna borbállont. Ha felvesszük, szétfolyik a kezünkben, és egy hallucinált állapotbe kerülünk, amiben élénk vetődik egy teremtmény, egy iefordíthatatlan részből összeállva. Mindentéle csatornákat létünk, omít a ballon időzett meg telokinetikuss úten. Érezzük egy magasabb intelligencia jelenlétét. A csatorna egy nagy ajtóhoz vezet, aminek az elején egy kombinációs-pnnelt látunk. Ezután átlutunk a látomás, és tölthetjük is vissza az előző állást...

Mivel itt nem nagyon jártunk sikerrel, maradjunk még a városban. Je, már kijöttek? O. hát igazán sejnáljuk! Porsze még azt is elfelejtettük említeni, hogy e bányához mindenképpen kell bányászóliszerezés, meg egy programozó karakter is, oki ismeri e lejáret kodját, miután betört a számítógérendszerbe (MINE CLOSURE), és leomáolta azt magának, de hát ugye azok csak ep-róságok... (De kedves! CoVboy)

Ha már itt járunk, nézzünk be a WARGAMES ROSTER-be, ahová rendőrök és speciális úgynökök járnak. Ezután folytassuk a kutatást, de a rendszer belekotorászik a MEDICAL FILE-unkba. Ezek után már beláphatunk a WAR GAMES ROOM-ba. Be-szólgetnek valami GOLUM ARMOUR-ról, amire nekünk mlndenképpen szükségünk von. Ez egy kódolt franc, amit ősi nyelven írtak. A páncél mnga agyhuillámokat használ. Mindagyk egyodi, személyre kászul. A rendszer melyön van egy program, amely a páncélt különböző agyhuillámokra hangoíja (programozók előnyben).

A következő: „Épp elhogytuk a CONTROLLER lredáját, ahol megkaptuk az új feladatunkat: tudjuk meg mi a **ar történt PROSCENIUM-ban (a 4. állomáson). Ide PARALLAX-pn (e 3. állomás) keresztül lehet eljutni, de mivel le vagy ögye anyagilag, így nem tudsz jogyet venni. Hamorosen hallod, hogy a nevodot kiáltja valokl. Greg Ericsson, egy régi barátod az. „Hogy vagy?” érdeklődik, miközben kamányen váilon verget. Te elmondod neki, majd jól hátba csíped, szured, ütöd (mlndenki össze be megának), azután ezt mondja: „Rohanok a csomagokkal Cybill-ért, a tégnyorraktárban van. Jól fizet, csak na kérdézőköd! sokat. Olyen emberakat keres, mint te. Beszélj vele. Később találkozzunk.” Tökéletest — gondolod. Egy kis pénzen nem csak a jogyet vehetné meg, hanem az úrruhát is, és velemi jobb fogyvott, mint az a vacak 22-es plasztelyed. Azután betérsz egy kis bárba, ahol ox-tengerőszakok (meg mások is) munkát keresnek. Amint éppen szöbe elagyodsz a bárban, egy közlemény jelenik meg az INTERCOM-on: „Figyelmeztetés minden bányászneki! A Morsion minden bányát bovárnak újabb értesítésig.” A bárban mindenki megdöbbsenten bámul. Eddig még sosem varták be a bányákat! Végül is így sok ember marad munka és pénz nélkül Rendelsz még egy italt, és elkezdesz haverokat szerezni...

PRIMUS-ben tehotjuk még a következőket:
Repair Shop — Infokört monjünk PROGENY-be;
Computer c. — A főnök még nincs benn. Majd ha jártunk e PROGENY-n lévő Comp. Cent.-ben, és etváleltuk a munkát, ekkor telán ő is megjelenik.
Police — Itt lotaróztatnak, ezért csak kellő pénzmag társeságában nőzzünk be ide (az óvadék céljából kell e pénz) és meg-nőzhetjük, hogy éppen kit, miért kóröznek. He netán elkapjuk, akkor meg csak crediteket dobolunk érte...
Munitions store — Itt kopjuk a diskot, meg 1000 creditot (omúgy Cybill Graves adja e feladatot).
Mine shaft — A terminálnál lépünk be a rendszerbe, és ott klszedhetjük a felvonó kodját (porsze csak, ha elég magas e PROGRAM SKILL-ünk). Ha mindennel tisztában vagyunk (ez kétsősos), akkor utazzunk át a következő helyszílnre.
Wargame Roster — Ha az ido megfelelő kodot is klszedtük e rendszerből, akkor ide bejövö odzhetünk: STRATEGY, TACTICS, BATTLE ARMOUR, AUTOMATIC WEAPON, ARCFIRE WEAPON, ROCKET LAUNCHER-re is. A terminálnál klszedhetünk egy PASS-t, amivel szabadon utazgalhatunk.

PROGENY

Repair shop — Ha majd PARALLAX-on ezt mondjuk, hogy GECKO küldött, akkor odzhetünk 1000-ért e Golum-ra. Tormőszetosen e TRAINING CENTER-ről van szó. Ezeket 800 felében tudhatjuk meg. A másik ilyen boltban 500-ért szípkázhatjuk ki, hogy Parallax-on az egyik Establishment-ben korossuk meg Deramand-ot, ő ajánl egy ilyen csodapáncélt 10.000-ért. Von még egy 3. bolt is, ahol 200-ért vesztegetik azt az infót, hogy egy fickó látta PHELOS-t (Wanted persons) rózsaszín kosszal a ruháján. Őt a bánye bejáratánál, még a felvonó előtt megfoialjuk. 2000-et kapunk az ollegásáért.

Computer center — Azt nyökögi, hogy Waldo Taylor-nak szerezszük meg egy INTERFACE CARD tervet e PRIMUS-ban lévő Comp. center-ból. Ha elhozzuk, omít kért, ennek órómetro ed egy TERMINAL-t (PRIMUS-ban SYSOP-tól).

Miután elkaptuk PHELOS-t, utána már odzothatjuk az emborelnkat, és még 4 fickót felvohotunk. Ajánlotos tehát kiválogetni, hogy mit és kit viszünk megunkkol... Tehát itt se nagyon sok mindent sikerült megtudni, merad ezek után:

PARALLAX

1. **Repair shop** — 150 creditért. Able testvérét megtalálhatjuk az egyetemen (nekünk nem sikerült).
 2. **Repair shop** — 300 creditért. Cybillnek szüksége von páncélra (GOLUM-ra). Ha minden igaz, akkor ez e fickó a PRIMUS-i tégnyorraktárban található. Amúgy nam egészen tisztó, mert valamikor majd a rendőrség is keresni fogja.
 3. **Repair shop** — 100-ért. „A terminálok kulcsok sok deleghoz, ha megfelelően képzett vagy.” (Hmmm...hmmm)
- Gambling E. (Casino)** — Mr. Dorohand jelenik meg egy-két gorillával az oldolan (persze csak, ha már voltunk PROGENY-ben az egyik Repair shop-ban), és ezt mondja: „Von néhány védőfelszerelésom, omolyokat használni tudnál! 10000 creditbe kerülnek. Érdekeinek?” Ez a dolog egy pár Golum Armour. Nem árt, ha valaki őr is hozzá, de később is visszajöhotunk őrük.
- Combat Training Center** — 1000 creditért Golum páncélra is odzethotunk, he azt mondjuk, hogy GECKO küldött. (Már az előbb meg akartam jegyezni, hogy szép neve van! CoVboy)

Huhh! Szóval első nekifutásra ennyit sikerült összehordeni erről a programról. A program legnagyobb hibája, hogy az összes átalunk lelelhető változat kfiagyós a barlangokban és e bányákban harc közben. Térképet nem közlünk, azt majd mindenki szépen rejzol megának. A bányákban egyébként úrruhát, dinamitot, sisakot, kötszert, kúntókat (bele ne essetek!) és kb. 3 bányászlezer találhatunk. A barlangoknak egyébként több szintje is van. Ezekben a járatokban találkozhotunk idegenekkel. Minól nagyobb a skiliünk pl. a Handguns-ben, ennál több fajta kézfegyvert vehotunk meg. A játók célja a 4 szint teljesítése, ám ahhez be kell jutnunk a 4. szintre, PROSCENIUM-ra. Ez viszont nekünk nem sikerült. Boldogság töltenő el a szívünk, ha volaki felhomélyosítana erről bennünket. A játók egyébként összeszóságban megnyerto tetszósunket, akik szeretik a szerepjátékokot, a sci-fi-t, és oda tudnak ragadni 8-10 órára e képernyő oló, azok biztos nem fog-nak benne cselödni. (En szereztem a szerepjátékokat, a sci-fi-t is, de hiébe próbálkoztam, még kocaappal a fenekemen sem tudtam a képernyőre ragadni! Sorry — CoVboy)

WAXWORKS

A'LA ELVIRA III.



Azt, hogy most ez a program a harmadik része-e a *Horrorsoft Elvira* sorozatának, azt döntse el mindenki magának. (A *Horrorsoft* már akkor eldöntötte, hogy elkészíti azt a játékot, amikor *Vondol* barátunk fényképét alküldtük a ezámukre — *CoVboy*). Mindenesetre az *Accolade* folytatja a hagyományokat, úgyhogy 18 éven aluliak most lapozzanak. Érdekes módon az *Elvira I.* C64-en jött meg először, az *Elvira II.* Amigán, ez meg PC-n, de pár napon belül itt volt az *Amiga* változat is, és a *Flair* ígérete szerint most nem kell majd annyit várnunk. • C64 változat megjelenésére, mint az *Elvira II.* esetében. A játék első látásra olyan mint az *Elvira II.*, bár egyes ikonok máshol jelennek meg, de azonos funkcióit szolgálják.

A sztori:

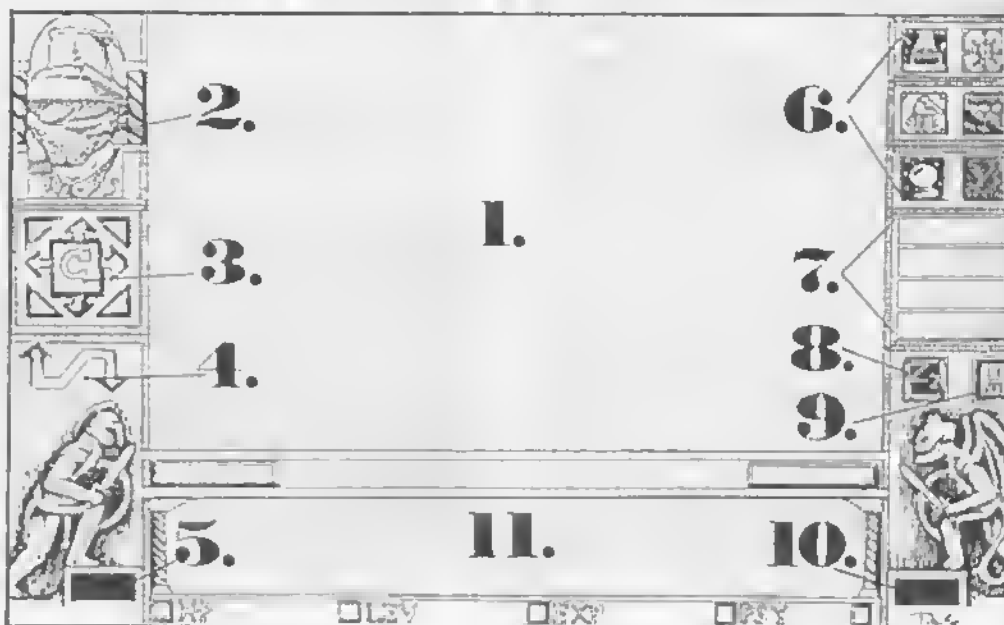
Alex-szel, az ikertestvérünkkel éppen a temetőben sétálgatunk, miközben megnyílik *Alex* előtt a föld és nyomtalanul eltűnik. Néhány nap múlva nagybátyánk — *Boris bácsi* — a kandallótűz mellett lassan alkodik mesélni egy kísérteties történetet. Transzilvániában (gy.k. Erdély) éltek őselink évszázadokkal ezelőtt. Akkor történt, hogy őselink tetten értek egy vén bonyát, aki csirkét vett, csak éppen 'alkelőjett' fizetni. El is nyerte méhő büntetését, ezután leginkább a félkárú rabló nevű játékra hasonlított. A vén banya bosszút forralt, és megátkozta a családot. Az átok így szólt: „Ha bármikor leszármazottaitok között ikrek születnek, egyikük szörnyű átok alá kerüljön...”. *Boris bácsi* már nagyon áshozott és elaludt hintaszékében. Ezzel a dolog a foledés mélyére is került. 20 év múlva *Boris bácsi* meghalt. A temetésén furcsa dolgok történtek. Miközben a sírásók a koporsót süllyesztették a mélybe, egyszer csak nagy robajjal hatalmas tártongó lyuk jelent meg az ástott sír mélyén, egy barlang bejárata. Főhősünknek azon nyomban eszébe jutott, hogy *Alex* is itt tűnt el. Ahogy belökukkantott a sírba, mintha egy víziúrkörbe nézett volna, sajtál — vagy osatleg *Alex*? — arcát vélte felfedezni. A to-

metkozási vállalat sírásól segítettek klemelni a koporsót, ám abból oltant a hullá. Főhősünk ezért lámpát ragadt és leereszkedett a barlang bejáratánál. Iszonyú dolgokat pillantott meg. Mindenhol csontok, denevérek, és friss nyomok, ami azt sugallja, hogy valaki él itt a barlangrendszerben. Főhősünk fejét kaporva kímászik a sírból és hazamegy. Megtalálja *Boris bácsi* végrendeletét, melyben a nagybácsi feltárja a titkot. Megtudjuk, hogy *Alex* is ott él a mélyben, és az átkot csak úgy tudjuk megtörni, ha legyőzzük a gonosz hatalmát. (És mit csinálunk a hal csomával? *CoVboy*) A gonoszhoz pedig *Boris bácsi* panoptikumán keresztül vezet az út. Négy viasszoborba kell „bomonnunk”, hogy teljesíthessük a ránc váró feladatokat.

A képernyő felépítése:

1. A képernyő legnagyobb részét a játéktér foglalja el, itt láthatjuk az aktuális helyszínt, illetve az aktuális ellenfelet.
2. A bal felső sarkban az aktuális személy képét látjuk (papfárád/bányász/járókáló) (*CoVboy*).
3. Alatta a mozgási ikon van. Az ennek közepén lévő jellel 180U-os fordulatot lehetünk.
4. Ez alatt pedig a fel- ill. lefelé vezető ikon található.
5. A bal alsó sarokban az ellenfélnek bevitt HP táblázatunk látható.
6. Jobb oldalon felül 6 db ikon helyezkedik el:

Íránytű: A mozgási ikonokat iránytűre cserélhetjük, illetve fordítva. Bőrdöndőt tartó kéz: A nálunk lévő tárgyak jelennek meg.



Kéz: Ezzel az ikonnal vehetünk lel egyes tárgyakat. (Megegyezik a bal oldali agórgomb helymatos nyomvatartásával.)

Bárd: Használataor a nálunk lévő fogverek jelennek meg.

Varázsgomb. Boris agybácsinktól kérhetünk segítséget.

2 kard: Ennek megnyomása után tudunk harcolni.

7. Az ikonok alatt lévő részen gombok jelennek meg, ha valami mozdítható tárgyon van az egérkurzor. Ezekkel tudjuk az egyes dolgokat megnézni, megvizsgálni. A leggyakoribbak ezek közül:

Examine: valamit megvizsgálni;

Search: valamit átkutatni, megmotozni valakit;

Open: valamit kinyitni;

Close: valamit becsukni;

Lookin: valamibe belenézni;

8. A "ZZZ" ikonnal leállíthatjuk egy időre a játékokat (pause).

9. A lemez ikonnal kimenthetünk (aave), betölthetünk (restore) játékkállást, vagy kiléphetünk a programból (quit).

10. A ligura alatti téglalap az ellenfél találatait mutatja.

11. A játéktér alatt a tárgysínkat látjuk, ezek alatt pedig négy rövidítést, számokkal:

HP: Életerőpontjaink száma. Csökken, ha eltalálnak; nő, ha szintet lépünk vagy gyógyítanak rajtunk.

LEV: Karakterünk szintjének a száma. Bizonyos EXP növekedéskor nő.

EXP: Tapasztalati pont. Akkor nő, ha olyan helyen megyünk, ahol még nem voltunk.

PSY: Szellemi képességünk nagysága. Akkor csökken, ha az üvegömböt használjuk. Ha nagyon alacsony, akkor nem használhatjuk az üvegömböt.

A BANYA



Nos akkor nyomuljunk neki. A pálya egy liftben kezdődik. Nem mehelünk lel vele, mert valaki tönkretette a kezelőegységet. Az itt lévő amber orvost szeretne, de azt itt elég nehéz lesz szerezni. Vegyük ki a zsebórból a csavarhúzó és az öngyújtót (1). A csavarhúzót válasszuk ki aktuális fogvernek, egyelőre, jobb híján ez is megleszi. Lépjünk egyet hátra, így felvethetjük a liftben lévő permetezőzt, amit csak lánok lefűtésére használunk, mert hamar kifogy. Induljunk le a bányába. Rögtön találkozunk első ellenségünkkel. Miután megöltük, menjünk tovább az első elágazásig. Itt kavarjunk el balra. A permetezővel fújjuk le a lán, mely elállja az utunkat (USE), majd menjünk tovább. A kereszteződésnél, legyőzve a mutáns, egy csákányt (2) vehetünk magunkhoz. A következő oldalifolyosóban a mutáns után egy halott bányász találunk. Vegyük fel a hegesztőmaszkját (4), és az itt lévő gázpalackot (3). Menjünk tovább a járatban. Egy újabb mutáns legyőzése után egy hosszú folyosóra kerülünk. Vigyázzunk a gumóra, mely — ha túl közel megyünk hozzá — gázzal árasztja el a levegőt, amittől megfulladunk (Akkor már inkább a Mars azaga — CoVboy). Inkább mi fújjuk le a permetezővel. Jobb oldalon szedjük le a széndarabokat az egyik gerendáról (5) (2*SCRAPE). A következő beugróban egy ást (6) találunk. Az ezt követő elágazásnál menjünk kétszer jobbra, majd balra. Itt egy újabb mutáns várt ránk. A falon jobb oldalt egy cella van. Ezt még nem tudjuk kinyitni, ezért menjünk tovább. A folyosó végén fújjuk le a lán, majd a gumót. Menjünk jobbra, majd be a bal oldali jérelbe. Egy gumó lefűtése után a jobb oldali oldalifolyosó végén egy látórészt találunk (8). Menjünk vissza a vágányhoz és menjünk fel a torképen O-val jelölt helyre. Itt tegyük le a gerendát (DROP). Mostantól kezdve a sínen nagyon óvatosan menjünk, mert bármikor jöhet egy csilla. (Ha jön, siessünk gyorsan az egyik oldalifolyosóba.) (Vagy úgy dalolunk, mint az élt csiga: „Szép időnk volt tadam-dadam, süttött a nap tadam-dadam, tadam-dadam... — CoVboy) Menjünk le a következő, jobb oldali oldalifolyosóig, és menjünk be. A két gumó lefűtése után menjünk jobbra. Itt a lán után a bal oldali falról szedjük le a két drótdarabot (9). Menjünk vissza az elágazáshoz és menjünk innen a másik irányba. A következő elágazásnál menjünk jobbra, amerre a folyosó sötétedik. Jól vigyázzunk, mert az ittani gumókat csak a kérvonalait lehet látni. A folyosó végén lévő bányásztól vegyük el a lőrőjt (10). A dőlő lán az egyik lyukban egy lőrőlejt találunk (13) (FEEL IN). A másik folyosó kettőre ágazik. Jobbra egy bányász van a gumó után. Kutassuk át (SEARCH). Egy zsebkendő találunk nála. Vegyük fel a számszámokészletét (12). A folyosó másik végén egy hegesztőt találunk (11). Menjünk ki ismét a sínhez, majd tovább arra a helyre, ahol a gerendát hagytuk, és ha már elment a csilla, akkor vegyük ki belőle a vasrudat. Ezt is használhatjuk fogverként. Innen felélel menjünk be az első bal oldali folyosón, majd tovább a járat 7-essel jelölt beugrójába, ahol egy generátor van. Nyissuk ki az uzemanyagtartályát és töltsük lel vele a lőrőt (vigyük rá). Menjünk jobbra, ahol a kanyarban egy cella van (14). Most már ki tudjuk nyitni (CUT OFF). Bent a ládában (OPEN) 12 db dinamit és egy detonátort találunk. Menjünk ki, megint a vágányhoz, majd onnan a 17-essel jelölt cellához. Nyissuk ki ezt is. Bent a ládában kettő üres üveg és kettő gázolajos üveg található. A szekrények tetején három gázálarcra találunk, a szekrényekben pedig védőruhák mosolyognak ránk. Menjünk vissza a sínhez és le a járatban. Két mutáns legyőzése után egy kis beugrót találunk bal oldalt. Töltsük fel a gázolajos pelackból a permetezőzt, ha kifogyott. Így a permetező ozentül lángot fog kibocsátani magából, mely növények és mutánsok ellen a gyarant jó. Fújjuk le a két gumót. Az orvostól vegyük el az elsősegélyesomagját (15). Kutassuk át (SEARCH). Találunk nála egy kulcsot és egy zsebkendőt. Menjünk a 16-os cellához, és nyissuk ki. Bent beszéljünk a nőhöz, aki elmondja magáról, hogy orvos. A bal oldali emberhez nem tanácsos beszélni, mert már teljesen mutáns lett, és az órét riasztja csak. Adjuk oda a nőnek az elsősegélyesomagot: „Here is your first aid kit...”, így meg tudja gyógyítani néhány sebünket: „Can you help me my wounds?”. Hívjuk át a liftben lévő bányászhoz: „You must come and look...”. Mielőtt azonban lemenne a liftbe, menjünk le a sín mentén a lánokig és fújjuk le. Menjünk löl a liftbe. Az orvost hagyjuk ott, és adjuk oda neki a permetezőzt: „Use this chemical sprayer...”. Menjünk vissza a 16-os cellába és beszéljünk a jobb oldali emberhez. (Addig beszélgessünk vele, amíg esek a 'Bye' szó marad a kérdéselnk között, így köszönjünk el tőle.) A zsebkendőbe csomagoljuk be a széndarabokat (a szánánátha ellen — CoVboy), és tegyük be ezeket a gázálarcokba. Ez fogja betölteni a szűrő szerepét. Adjuk oda neki az egyik szűrő gázálarcot,

a másik pedig vegyük lel mi (WEAR). Tegyük ugyanígy a két védőruhával. Adjuk neki a lőrőt (DRILL), a lőrőlejt (DRILL BIT), a dinamitokat, a detonátort és a két kábelt. Válasszuk a vasrudat fogvernek, ha eddig még nem tettük volna. Menjünk le vele a végéhez, ahol egy nagy szórny van. Szúrjuk ki a rúddal a szörny, így már nem tud bántani, mert nem lát. Menjünk körbe a teremben, úgy, hogy minden felől megállunk, hogy a barátunk elhelyezhesse a dinamitokat. Ezután visszkapjuk tőle a detonátort. Menjünk a liftbe. Mondjuk meg az itt lévő lőrőnek, akit időközben a nő meggyógyított, hogy elhelyeztük a dinamitokat, és adja ide az ellenszert: „I have set the explosives...”. Miután megkaptuk, menjünk újra a 16-os cellába. A jobb oldali embernek (aki már fál mutáns) adjuk oda az ellenszert (ANTIDOTE), majd beszélgessünk vele és adjuk neki a számszámokészletet. Menjünk lel vele a liftbe, ahol ő megjavítja a kezelőegységet. Forduljunk meg. A kulccsal (KEY) nyissuk ki a liftet zárt (UNLOCK), majd csukjuk be (CLOSE). Ismét megfordulva nézzük meg a kezelőegységet. Aktiváljuk a robbanást a detonátorral (USE), majd gyorsan indítsuk al a liftet (OPERATE). Ha elég gyorsak voltunk, sikerül a robbanás előtt visszamenni a lelszínre. Visszakerülünk a panoptikumba, a bányát egy függöny zárja el előlünk. A négy választó közül az egyikkel végeztünk. Ahogy átfordulunk, az inas — aki udvariasan beengedett minket — gratulál, ám ne bármészködünk sokat, mert ha nem sietünk előggé, a következő választóborig boldogít minket borátságos lókéseivel (Ezt hívjuk úgy jobb helyeken body-cheq-nek — CoVboy).

a másik pedig vegyük lel mi (WEAR). Tegyük ugyanígy a két védőruhával. Adjuk neki a lőrőt (DRILL), a lőrőlejt (DRILL BIT), a dinamitokat, a detonátort és a két kábelt. Válasszuk a vasrudat fogvernek, ha eddig még nem tettük volna. Menjünk le vele a végéhez, ahol egy nagy szórny van. Szúrjuk ki a rúddal a szörny, így már nem tud bántani, mert nem lát. Menjünk körbe a teremben, úgy, hogy minden felől megállunk, hogy a barátunk elhelyezhesse a dinamitokat. Ezután visszkapjuk tőle a detonátort. Menjünk a liftbe. Mondjuk meg az itt lévő lőrőnek, akit időközben a nő meggyógyított, hogy elhelyeztük a dinamitokat, és adja ide az ellenszert: „I have set the explosives...”. Miután megkaptuk, menjünk újra a 16-os cellába. A jobb oldali embernek (aki már fál mutáns) adjuk oda az ellenszert (ANTIDOTE), majd beszélgessünk vele és adjuk neki a számszámokészletet. Menjünk lel vele a liftbe, ahol ő megjavítja a kezelőegységet. Forduljunk meg. A kulccsal (KEY) nyissuk ki a liftet zárt (UNLOCK), majd csukjuk be (CLOSE). Ismét megfordulva nézzük meg a kezelőegységet. Aktiváljuk a robbanást a detonátorral (USE), majd gyorsan indítsuk al a liftet (OPERATE). Ha elég gyorsak voltunk, sikerül a robbanás előtt visszamenni a lelszínre.

Visszakerülünk a panoptikumba, a bányát egy függöny zárja el előlünk. A négy választó közül az egyikkel végeztünk. Ahogy átfordulunk, az inas — aki udvariasan beengedett minket — gratulál, ám ne bármészködünk sokat, mert ha nem sietünk előggé, a következő választóborig boldogít minket borátságos lókéseivel (Ezt hívjuk úgy jobb helyeken body-cheq-nek — CoVboy).

A PYRAMIS



Tekintettel arra, hogy végtelen mennyiségű tárgyat tárolhatunk magunknál, az alkövetkezőkben minden mozdítható tárgyat vegyük fel. Minden tárgyba nézzünk bele, amibe lehet (LOOKIN), mert esetenként egy-egy értékes dologgal gazdagodhatunk. Ne lepődjünk meg, ha levetelkor egyes tárgyak eltűnnek; valószínűleg beleraktuk az egyik odányba (A'la CoVboy és a fovelezés — CoVboy).

Miután lezártuk előttünk a bejárat, forduljunk meg, és induljunk el a labirintusban. Az első helyen forduljunk jobbra. Itt egy kis szobát találunk, amiben egy halott línokot fedezünk fel, az asztalra dőve, késsel a hátában. Vegyük fel a kést, és vátsuk át aktuális fogvernek. Vegyük lel a szobában lévő többi dolgot is. Az étetőből szedjük ki az égett papírdarabot, és a ládából (OPEN) a skarebeusz-szobrocskát. Ha eszileg sőrüléseink lennének a későbbiekben, Boris nagybácsi (az üvegömbben) szívesen készíti a papiruszokból gyógyító tekercseket: „Uncle, I have been wounded...”. Ezeket elővesszással (READ) használhatjuk lel. Az óráktól — miután megöltük őket — jó kis fogvereket lehet szerezni (lőr, kard, lándzsa). A palont tartó gerendát rúgjuk ki (KNOCK DOWN). Valahol útközben egy padlókövet is lel kell vinnünk, mert erre — három méssikkal együtt — nagy szükségünk van a pálya teljesítéséhez. A minden-

céhez dróv választjuk a COLLECT (begyűjtés) lehetőségét. Miután betöltöttük az utolsó kimentett állást, inkább ne vegyünk vizet a medencéből. (Kedves emberek... — CoVboy) A hangvillát, ami egy vázában található (440 Hz) az üvegfal előtt pendítsük meg (USE), ami így betörik. VIGYÁZAT, mert ezután már jobban oda kell figyelniünk a lábunk elé, ugyanis az egyiptomiak leggyakrabban használt csapdája az volt, hogy egy zsínórt feszítettek ki a két fal közé, így aki a zsínóba belebotlott, az rögtön halálának halálának halt meg. Ezt csak a végzetes lépés előtt lehet észrevenni. Ilyenkor az AVOID lehetőséget választjuk, miután nyugodtan átléphetünk fölé. A második szintre egy logikai feladattal megoldással juthatunk. A feladvány lényege, hogy a csillag öt ágára olyan számokat kell raknunk, hogy minden vonal mentén azonos legyen a számok összege (20). Gyengébbek kedvéért a megoldás a következő (fentről indulva, az óramutató járásával megfigyelve): 8, 4, 2, 7, 8.

A második szinten a lépőkőre rálépve egy nagy kő kezd felénk gurulni. Ugorjunk be az oldalfolyosóra, így a faltól felfelé menő kő aligurul mellettünk. Ha addig még nem lenne lándzsánk, akkor szerezzünk egyet az egyik megölt őrtől. Ezen a szinten is rugjuk ki a gerendát a mennyezet és a plafon között (KNOCK DOWN), így a következő szinten eltűnik egy fal. Az egyik váza emberi csontokat és húst tartalmaz. Miután felvettük, menjünk vissza az első szintre a medencéhez, és tegyük a húst a szélére (OROP). Ezután lépünk egyet hátra, vagyunk kezünkbe a lándzsát és mikor megjelenik a krokodil, dobjuk el. A lándzsa belefúródik a hátába (Elrepült a krokodil, meghalt a krokodilok — CoVboy). Most már nem kell többet félnünk tőle. Menjünk a medence szélére és töltsük fel az adényeinket (COLLECT). Ha akarjuk, kivethetjük a krokodil hátából a lándzsát. Menjünk fel a második szintre. Odaérve a pedlón található szánszörnyeghez, üritsünk ki 5-6 edényt, amibe vizet töltünk (EMPTY). Így a parázs elalszik, most már át tudunk menni rajta. A pálya végén egy újabb rejtvény van: az első edényekbe csöveken keresztül megy a víz. A csövek elágazásainál egy "kapcsolóval" állíthatjuk, hogy merre folyjon. A cél az, hogy az élet jelével (az

ankh-jellel) jelzett üveg faljék meg először. Ezt a víz átfutásával oldhatjuk meg. A következő szinten rögtön egy zsákutcába jutunk, mert három üvegfal állja el az utunkat. A lépőkőhöz legközelebbi az előző szinten talált, 261.63 Hz-es hangvillával törjük be (USE). Lökjük ki itt is a gerendát, miután a túloldalon vagyunk. Az oldalszobában egy edény lóg le a plafonról, amin egy kis rós van. Töltsük bele a két adeg homokot, amitől az loreszkeedik és kinyílik egy ajtó. A szoba után két lépőkő lesz majd a földön, amik egy-egy követ indítanak meg felénk. Az első kő elöl a szobába kell visszahannunk, a másik alól elég az oldalfolyosóra beugrani. Egy kis jobb oldali beugróból egy követ vehetünk fel. Ennek a következő szobában rögtön hasznát is vesszük: dobjuk rá az ott lévő lépőkőre (OROP). Így a kőlépés nem fog lenyilazni minket. Vegyük fel a nyílvaszót, és az egyik lőasztól az iját.

A negyedik szinten is két lépőkőre kell majd vigyáznunk, mert ezek is egy-egy követ indítanak el. Miután felvettük a 369.99 Hz-es hangvillát, menjünk le a harmadik szintre, és törjük be vele a két megmaradt üveg-falat. Ezáltal egy újabb hangvillához jutunk. Menjünk a negyedik szintre ahhoz a helyhez, ahol egy szakadék állja az utunkat. Az íjjal meglőve a szemközti gerendát (USE), az leesik és azon átkelhetünk a másik oldalra. Az itteni üveget a 329.63 Hz-es hangvillával sikerül betörnünk. Lökjük le ismét a gerendát. A következő szobában nagyon óvatosságnak kell lennünk, mert ha nem a megfelelő kőre lépünk, akkor az beszakad előttünk és az az az egészségünknek. Az irnoknál talált papírt nézzük meg. Ezen kilenc jelet látunk. Ezeket jegyezzük meg: az ilyen jelekkel jelzett kövekre NEM szabad lépünk, tehát azokra kell elickelni, melyek ezen a lapon nem szerepelnek (minden lépésnél csak egy ilyen jel lesz).

Az ötödik szint bejárata rögtön lezárul mögöttünk. Pár lépés után furcsa füst kezd el felfújni, amiről, ha nem szelünk eléggé, megfulladhatunk. Menjünk a tükörhöz, ami a nyugati falon található. Törjük be a 415.3 Hz-es hangvillával és menjünk be. A füst eloszlik, így magmanakültünk. A taramban egy hullát találunk. Vegyük el az amulettjét, majd szekítsuk be lándzsánkkal a mögöt

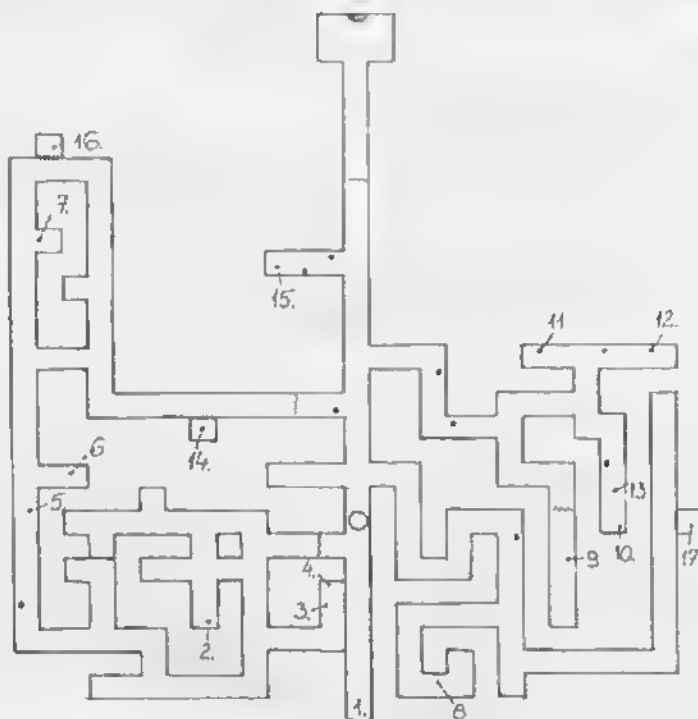
található képet. A másik szobában is szekítsuk be a képet, mely az előzővel egy oldalon van (délre). Itt is van egy padlókö, melyet ha felvesszünk, kigyók jönnek elő a falból. Ezért mielőtt felvennénk, dobjuk le a földre az olojesedényt (JAR) és gyűjtsük meg a földre kőfolyt olajt (LIGHT). Ezután ha felvesszük a csopot, nem lesz semmi bajunk, mert a kigyók félnek a tűztől. Menjünk a másik szobában lévő képen át a lépőkőhöz. Az itteni rejtvényt úgy lehet megoldani, hogy a nálunk lévő padlóköveket megfelelő sorrendben rakjuk a falon lévő mályodásba. Egy kis próbálkozás után sikerülni fog. (Gyorsabb, ha a lehetséges variációkat (24 db) sorban kipróbáljuk.)

Most következik az utolsó feladvány. Támadónk legyőzése után vagyunk fel mindent a két szobából, majd menjünk a szarkolághoz. Tegyük be a zárba a skarabeusz-szobrocskát, amitől kinyílik a szarkolág zárja. Nyissuk ki (OPEN). Így kiszáll belőle a herceg, nő személyesen. Az utolsó feladvány a márleg kiagyonsúlyozása. Ehhez az út közben talált hat súlyt kell felhasználnunk. Egy sorpenyőbe maximum három tehetünk. A bal oldallba tegyük be a Heavy, a Very heavy és az Extra light súlyokat, a másikba a többi hármat. Kinyílik a mörleg mellett fel, ahol utolsó ellenségünk vár ránk, a lópap. Szerencsére ezt is legyőzhetjük egy-két szúrással. A nagy szobron lévő nyílásba tegyük be az irnoktól elvett omulettet, majd nyomjuk meg. Végre kijutottunk a piramisból, vissza a panoptikumba...



A játékot már 50 %-ban teljesítettük. Két viaszszobor még hátra van. Ezt az órából azonban majd legközelebb fogjuk megosztani veletek. Addig is rettegthettek ologet...

A BÁNYA TÉRKÉPE



Indo

● Gumó

++++ Rács

○ Ide kell tenni a latórszt

- 1 - Csavarhúzó, öngyújtó, permetező
- 2 - Csákány
- 3 - Óázpelack
- 4 - Hegesztőmaszk
- 5 - Szánderabok
- 6 - Ásó
- 7 - Generátor
- 8 - Fétörzs
- 9 - Kábeltek
- 10 - Fűró
- 11 - Hegesztő
- 12 - Szerszámoskészlet, zsebkendő
- 13 - Fűrófej
- 14 - 3 x dinamit, detonátor
- 15 - Kulcs, zsebkendő, elsősegély-jelsz.
- 16 - Bányászok
- 17 - 2 üres üveg, 2 gázolajos üveg, 3 gázálarc, 2 védőruha

Folytatás a 29. oldalon...



MIGHT & MAGIC III.

Az Ősök úgy gondolták, hogy Igencsak unalmas a világ, így kalandok nélkül, ezért immár harmadszor elhatározták, hogy valami nagyon rosszat tesszenek. Mármost számunkra rosszat, mert ők egy tökéletes mikrokozmoszt akartak megalkotni (Élükön egy tökéletes mikroCoVboy-jal — CoVboy).

Amikor terveikhez egy idegen bioszférára volt szükség, egy bizonyos Terrát neveztek ki, hogy elvégezhessék kísérleteiket. Kellott egy helyi kirándoltság, ami vigyázott volna az itt lévő felszórulésekre, berendezésekre, amik mind egy-egy durván faragott piramisban kaptak helyet. Megalkottak egy lányt, Sheltet névvel és kinevezték a Föld Védelmezőjévé. Elsődleges feladata tehát a Föld (Term) megóvása lett, s itt követelték el az Ősök az első nagy hibájukat, mert emiatt Sheltet felismerte az Ősök terveit a Földön, ellenük fordult.

Nem tudtak mást csinálni az Ősök, mint egy újat kreálni, azt meg ki akarták iktatni. Csak hogy Sheltet nem adta magát könnyen, bár a hatalmas túlerő miatt vissza kellett vonulnia.

Rajtekhelyéről csak néha bújik elő, ekkor is csak a mindennapi szabotázscsúcs céljából. A legnagyobb báj akkor jött felszínre, amikor Sheltet felbontotta a 3 jellemkirály egyensúlyát, erőt adva a jellemkirályokon kívül élő élőhóltaknak, természetfeletti lényeknek, orkoknak, goblinoknak, stb., s most a Föld egész területén rottantó szörnyek portyáznak.

Megalkottak minket. Az új emberüket, Corakat nem akarták kitenni ilyen nehézsé-

geknek. Corak még nem kaphatta meg a Föld Védelmezője címet, mert azt egyelőre Sheltet bitorolja.

Itt kapcsolódunk be a történetbe, amelyben célunk elérni egy Földről induló mentőkapuzatot. Azt megelőlegezzük, hogy egy Might & Magic IV. leírásra is lehet kilátás, mert nem kifejezetten azzal a mindent megoldó befejezéssel lesz dolgunk, egy-két azél nem lesz még elszóva.

Mint manapság a szerepjátékok 90%-a, ez is egy roppant bonyolult, több hatas játékot igénylő tákolmány (nekünk csak 2 hetet vett igénybe, de akkor a szabadidőt maximumális MM3-azás jellemozte). Mindössze 65 helyszín van, ezek közül kb. 14-15 30x30-as, a többi meg csak 16x16-os. Persze nem kell megjedni, egy helyszínen sosem lehet több, mint 80 szörny, nyitogatnivaló vagy csoport. Viszont a 80-as számot igen gyakran érik el. Ez ugye mindenképp maximumálisan megnyugtat.

Ugye az nem meglepő, hogy PC-n a teljes MM sorozat (I-III) elérhető. A külföldi sajtó nagyon lehúzza a C64-en is megjelent első részt (mi nem tudunk véleményről mondani róla, mert még nem találkoztunk vele), a II. és III. rész C64-es változatának egyelőre se híre, se hamva. Angol források szerint Amigán is csak a II. résztől fellelhető, ám kis hazánkban csak a III. rész terjedt el. PC-n ugye egészen más a helyzet. A felhasználói útmutató ajánlással szorint nem rossz, ha a sztorit az első rész végigjátszásával kezd-

jük. A II. rész karaktereit pedig simán átvihetjük a III-ba, viszont ennek feltétele, hogy a kimentett állás egy könyvtárban legyen a III. rendszerrel. A PC-s programcsomaghoz mellékeltek egy MM3CHEAT-et is, amit ugyan lehet használni, de nem érdemes, mert nélküle is elég könnyen el lehet menni a végére. Egér ajánlott, de abszolút nem hátrány, ha nincs.

Kezdjük is bele, bár nagy valószínűséggel nem is fogjuk ebben a számban befejezni, most hogy átgondoltuk, mennyit szorintén írni róla, meg is lehetne tölteni vele az újságot.

Az intro rettentően félelmetes halálfej-szerűséggel. Sheltet-mel kezdődik, aki megállítja a világ forgását, míg összeszedi mondenivalóját a winchester-ről (az Amiga-soktól ezúton is olvást körünk, de amikor összevetettük a két változatot, súlyos sikoltások közepette úgy döntöttünk, mégis csak PC-n nyomjuk végig), utána meg azzal lezárított minket, hogy az új próbáját álljuk ki, he tudjuk. Egy villámgyors 'ESC' segíthet azon, he már valóban csöpög rólunk az izzadság a félelem miatt (esetleg a tütést is lovehetjük). Ekkor megjelenik a védelem, egy kis kódokdász, első rossz próbálkozás után kilép. He tényleg ilyen történt, akkor legközelebb voyguk elő a játékhoz adott kézikönyvet vagy egy másik file-t hívunk be...

Van egy kellemes START A NEW GAME felirat, nyomjuk meg azt, majd megkérdi,

mi is legyen a neve, mert így teszi lehetővé, hogy több kimentett állás is lehessen. Legkezelebb meg fog jönni egy **LOAD A SAVED GAME** is, és ha több kimentett állásunk is van, akkor a név alapján ki tudjuk választani a visszereltendőt. Ilyenkor a név mellett a legmagasabb szint száma jelenik meg. Viszont egy játéknak csak egy a kimentett állása, s erre mindig ügyeljünk, mert amint betérünk egy fogadóba, mindig kimentül. Igen sok gondunk lett máris abból.

A rendszer nem AD&D, bár van egy kis hasonlósága is hozzá, azonban semmi több. Ha egy újat kezdünk, mindig ad egy elinduló-csapatot, amit jobb lecserélni, azért mert nekünk nem tetszik az a löféjtűvel. Ezt a fogadóba tehetjük meg. Nyomjunk le egy hálafelét, majd egy 'Y'-t, s benn is vagyunk itt egy szép táblázat, sok potával meg feliratokkal. A felső 2 ember bérenc, eleinte ha van pénzünk, áldemes felvenni őket, mert 3. szintűek. A pofa mellett a név van, alatta a foglalkozás. Erről később. Ha egy fickóra ráclickelünk, akkor bekerül a csapatba (feltéve, hogy nincs már ott) vagy ha berelhet, akkor megjelenik a napi áróllyama, ami a szinttel együtt nő (**Miért? A szintnélküli férfi? CoVboy**). Ekkor egy **IN PARTY** sárga felirat is diszolegni fog a foglalkozása alatt

Van a tekercs alján egy menü is:

UP/DOWN: a karakterek között lehet fel- és lelapozni.

DEL: Ezzel végérvényesen ki lehet törölni egy karaktert, ha csak nem berelhet (HIRELING). Ez ajánlott, ha nincs szükségünk egy karakterre, men a készítésnél véges az arcképek száma.

REMOVE: Ezzel csak a csapatból távolíthatjuk el (IN PARTY megszűnik).

CREATE: További magyarázatot igényel, ugyanis itt lehet új embereket generálni, akik mindig 1. szintűek lesznek. Nagyon szép dobókockák gurulnak fel s alá, közben mi meg győzhatunk új embereket (**Ez a szaporodás egy érdekes forma - CoVboy**). Később is érdemes lesz újakat gyártani, noha nem harcos, hanem cipokadásra, mert lahal, hogy egy jó ideig szükségtelen, de majd később fontos tárgyat ki akarunk pucolni a tárgylistánál, vagy nem lehet eldobni egy számunkra már szükségtelen tárgyat, akkor átpakolhatjuk egy ideiglenes karakterhez. Bavasszunk addig a csapatba, amíg lerakodunk (egy másik embert ki kell ahhoz szedni), majd kivesszük a sorból és visszatesszük az eredeti embert.

No de lássuk az itteni manókat:

A dobókockák alatt található a karakter fő jellemzői: a fizikuskója, a faj (RACE), a neme (SEX), az osztály (CLASS) és a jelölme (ALIGN). A faj és nemeségét a pofa váltogatásával lehet előldézni, azt pedig a portré melletti 2 nyílal.

Itt nincs akkora szarapa a fajoknak, mint az AD&D-ben, se szint-, se tulajdonság-, se osztálykorlátozás nincs, csak egy-két pluszsal, minusszal kezdhet a karakter. Az osztályt és a jellemet a dobókockáktól jobbra lehet kiválasztani, de ahhoz először dobni kell a tulajdonságok ügyében.

A dobás (ROLL) a CREATE és az EXIT felett van. Ekkor a tulajdonságokat (ATTRIBUTES) köti számokkal, 3-22-ig.

Ezeket jelentik a tulajdonságok:

MIGHT: Erő — Természetesen csatához kell, mert az jó, ha előbb pucran ki az ellenfél, valamint jó ajtó- és dobozkinyitáshoz.

INTELLIGENCE: Itt megértd és bölcsesség. Minél nagyobb, annál több varázslatpontunk (SP) lehet, mint varázsló.

PERSONALITY: Személyes vonzerő. Papfólok varázslatpontjait növekednek vele.

Később **PRINCESS TRUEBERRY** csak egy magasabb (kb. 15-20) PERS-szel rendelkező személyrel áll szóba.

ENDURANCE: Kihárás. Minél magasabb, annál több sebesüléspontunk lehet (HP).

SPEED: Sebesség. Akinek a legmagasabb, az a kezdeményező.

ACCURACY: Megmutatja, hogy mivel lehet távollévő ellenfeleket is támadni, pl. hárkkel meg hasonlók, így ez is szükséges annak, akinél van ilyen fegyver. Szerepe van csatákban is, a találatok ügyében. Célzás.

LUCK: Szerencse. Igen szükséges, mert minél magasabb, annál kisebb eséllyel hatnak rá a rosszindulatú varázslatok.

Mindegyiknek el kell érnie egy megfelelő értéket, hogy az adott osztályban indulhasson. Az ilyen tulajdonságokkal választható osztályok (tulajdonságoktól jobbra) láthatóan világítanak.

Jelentésük:

KNIGHT: Legalább 15-ös MIGHT, jól csapkod, gyorsan lép szintet. Mivel a játékok közben előfordul, hogy valamihez egy levag kell, tegyük mindenképpen ilyet a csapatba. Nem tud varázsolni, de a HP-je elég magas.

PALADIN: A MIGHT és a PERSONALITY-nak 30-nak kell együtt iannia (így van ez a többinél is, ahol 2-tulajdonság kell). Azonkívül, hogy harcos, papi varázslat is vannak. Nehézkés a szintlépése, mint a többi 2-tulajdonságúnak.

ARCHER: INT+ACC=30. Harcos és SORCERER varázslatok. Nehezebb szintlépés itt is.

CLERIC: PERSONALITY kell (itt is min. 15). Papi varázslatok, amik főképpen gyógyítók, de van tómadó is. Mindenképpen ajánlott a csapatba egy ilyen. Kb. egyidőben lép szintet a lovaggal.

SORCERER: INT. Igen jó tómadóvarázslatokkal rendelkezik, feltétlenül kell egy ilyen. Nehezebben lép szintet, mint a többi egy-tulajdonságú.

ROBBER: LUCK. Mivel kezdetben van máig egy olyan ismerete, amivel ki lehet nyitni a zárt ajtókat és ládákat, ezért szükséges. Ltró gyorsan lép szintet. Csataban gyilk, de nagyon ellenálló mágiával szemben.

BARBARIAN: END. Nagyon magas HP-vel rendelkező, harcos osztály, de nem viselhet minden fegyvert és páncélt (mint ahogy persza a többi, nem harcos osztály sem).

NINJA: ACC+SPD = 30. Ennek is vannak tolvajképességei, de jóval gyengébbek, harcra viszont jobban tud.

DRUID: INT+PER=30. Egy-két más varázslat, mint a SORCERER-oknak. Ennek és a RANGER-ak segítségével lehet átszolni a nagy ócaánt. Kb. papszintű a csatában. Lassan fejlődik.

RANGER: INT PER END. Az egyik legieszabban fejlődő osztály. Druida varázslatokkal, és tőrhetőan harcol. Ez is kell a nagy tengeri utazásokhoz.

Ha kiszomatluk a magfalelő osztályt, clickelünk rá. Ezután a jellem kiválasztását kell megajteni, ez lehet jó, semleges, gonosz. Nyugodtan lehet mind semleges, nem sok vizet zavar.

Miután ez is kész, clickelünk a CREATE-ra és megkérdezi a nevet. Ezzel készen is lennénk. Ajánlatos egy csapatba minél kevesebb 2-tulajdonságúval tenni, mert így gyorsabb a fejlődés. Látalóleg tegyük 2 lovagot, egy barbárt, egy papot, egy varázslót és egy tolvajt (ROBBER). Tahatunk még bele pl. az egyik lovag helyett egy RANGER-t, meg egy DRUID-ot, minél HIRELING-at, de nem nagyon szükséges, mert a tangeren varázslói segítséggel is átkelhetünk, valamint teleporthal is. Egy csapatban 6 saját

szereplő és 2 HIRELING lehet. Mivel több száj többet eszik, nem mindig érdemes kitölteni a HIRELING-eket (viszont több ember több cuccot tud vinni, úgyhogy a legideálisabb, amíg megvárjuk, hogy meghalnak, s úgy cipeljük őket)

Lépünk ki a fogadóból, s most ismerkedjünk meg a kezeléssel.

A NAGY ABLAK

A szemszögünket mutatja, s s mivel ez nem igazán tud minden érzékszervünket pótolni, ezért van az ablak környékén 3 kis figura is.

A felső donavér azt jelzi, ha a közelben ellenfél van, de csak akkor, hogy ha valamelyik karakterünknek megvan ez a természetes képessége (barbárnak mindig megvan). Ekkor jobb nem elaludni, mert átmenben jól elkaphat az ellenfél.

A baloldali szárnys legyecske vagy mi, az az esetleges LEVITATE varázslat jelenlétét mutatja.

A jobboldali figura akkor jelez, ha a szomszédos lal titkos ajtót rejt, de ehhez is kell egy skill, amit viszont a ROBBER ismer.

A négy sarokban lévő 4 nyíl az elemek elleni védelmünket jelzi, azaz nem tegyünk az adott elemmel történő támadás (tűz, hideg, elektromosság, energia). Ez a PROT. FROM ELEMENTS varázslat növeli.

AZ ALSÓ MENÜ

A karakterek tulajdonságait, tárgyait rejt. Ha valamikor kérdés tenna tal, hogy ki is próbálkozna valamivel (varázslat olvasása, léda kinyitása), akkor is innen kell kiválasztani a fickót. Szóval nyomjunk rá egyet az agérkurzorral.

Megjelenik egy sor tulajdonság (már lelesoltuk), de ha itt többet is meg szeretnénk tudni, akkor ENTER-alunk rá, s kilrja a maximálisat meg a jelenlegit, valamint a jelenleginek a megnevezését. Ez igen változatos, legtöbbször igen jó szórakozás a fokozásokat olvasni (magas, igen magas, szuper, hihetetlen, óriási, kiváló, csodálatos, lélelfelel, fölélmel keltő, fantasztikus, stb...). Am azok határvonalakat is rejtene megukban, mert van olyan ajtó, amit csak fantasztikus erővel törhetünk be vagy a HP-ink száma is csak egy szint után fog nőni

Van itt még:

AGE: Milyen idősök vagyunk. 18 évesen kezd az ember, s mi a kajandot 37 évesen fejeztük be. Itt van még, hogy mikor is született (pl. 487-ben), meg hogy most hány ikson van tul.

LEVEL: Itt is, mint a legtöbb szerepjátékban tapasztalatpont jár szörnyek leütésért, feladatok elvégzéséért. Ha összegyűlik egy bizonyos összeg, mehetünk szintet lépni, s akkor nevékedni fog a HP, SP, a számunkra megérthető varázslatok száma, az is, hogy egy körben hányszor támadhatunk valamin, hogy mennyit szabunk akár mágiával, akár kézzel. Kilrja a normálisat meg a jelenlegit, illetve, hogy hányszor támadhatunk egy körben.

AC: Védettségünk szintje. Ezt páncélok, kőtűzők, gyűrűk, medálok, pajzsok, eszmák, sisékek emelik. Itt is van normális és jelenlegi érték. Az AD&D-vel ellentétben itt annál jobb, minél magasabb. Felső határ elméletileg nincs, de gyakorlatilag van.

HP: Szokás szerint azt határozza meg, hogy mennyit sebesülhetünk. Itt is van normális és jelenlegi.

SP: Varázslatpont. Itt minden varázslat elfogyaszt egy bizonyos mennyiségű manát a varázslótól, s ez magmutatja, hogy még mennyit tud fogyasztani.

RESIST: Ellenállás a különböző olamok valamint a sav, mérge és varázslat hatásai ellen. Ezek nem tudják megszüntetni, csak lecsökkenteni az ilyenek okozta veszteséget (kivéve a mérget, mert ott a mérge hatásának kiterjedését csökkentheti, lásd a **CONDITION**-nél). Ad egy értéket mindegyikre (0-x-ig) és ezek összegét írja ki a nagyablóra.

SKILL: Ahhoz, hogy kinyithassunk egy zárt ajtót, ismernünk kell hogy is lehet ezt megtenni, s csak ezután fog sikerülni. Ilyen a többi ismeret is, mind valami extra művelethez kell vagy a segítségével több lesz az új HP, SP szintlépés, stb. Ezeket lehet vásárolni is, városokban és szobroktól, de egyes tárgyak is adhatnak ilyen ismereteket (pl. **ROBBER'S GAUNTLET** segítségével lesz **THIEVERY**-nk). A következők azak:

- **THIEVERY x:** Ez a zérnyítés, az utána lévő szám azt mutatja, hogy hány sikeres próbálkozásunk volt zérnyítással. Minél magasabb, annál bonyolultabb zárat is ki tudunk nyitni. Kb. 130-cal minden megnyílik előttünk. A **ROBBER**-nél és a **NINJA**-nál default. **ROBBER**-nél 42, **NINJA**-nál 27 az alap.
- **ARMS MASTER:** Amilyen szikander-bajnok (sajnos semmiképpen sem kar-mester, pedig az sokkal hasznosabb lenne a játékban). Segítségével nagyobb ütünk a fegyverekkel, meg a **MIGHT** is emelkedik. **KNIGHT**-oknál alap.
- **ASTROLOGER:** Csillagvizsgáló. Drúidoknál ennek bírtokában szintlépés-ke több SP fog jönni.
- **BODY BUILDER:** Az egyik leghasznosabb. Növeli a **IGHT**-ot és az **ENDURANCE**-t, valamint szintenként több HP fog jönni.
- **CARTOGRAPHER:** Térképkészítő. Ha megnézzük a program rajzolta térképet, akkor ott ki is fogja rajzolni a hely-szint, ahol már járunk, de csak akkor, ha rendelkezik az egyik karakterünk ilyenel. Varázslóknál default.
- **CRUSADER:** Csak ha van ilyenünk, akkor juthatunk be egy jellemkirály várába. Ez az **ANCIENT TEMPLE OF MOO**-ben lehető fel, egy szobor adja (mindenkinek ad).
- **DANGER SENSE:** Barbárnál default. Csak akkor log a lenti donever jelezni veszély közeledtekor. Előg 1.
- **DIRECTION SENSE:** Drúidnál mindig megvan. Ilyenkor a nagyablak alatt a litas helyett az égtájt írja ki, amorra nézünk, s a térképen is megmutatja, merre is nézünk. Egynek előg.
- **LINGUIST:** Nem sokszor kell használni, csak egy-két idegennyelvű üzenet elolvasásakor (feliratok). Max 1 ember-nek előg.
- **MERCHANT:** A boltban drágábban tudjuk eladni leteleges cuccainkat. Max 1 embernek szükséges.
- **MOUNTAINEER:** Hegymászó. Igen drága ugyan megszerezni, de a befektetés többszörösen megtérülhet, ugyanis ott igen sok kincs van. 2 embernek kell, s akkor az egész csapat tud a hegyekben is mászkálni.
- **NAVIGATOR:** Ha van ilyenje a **RANGER**-ünknek, akkor álszelhetjük a nagy pocolyát, ellenben állandó **ETHEREALIZE** varázst kell alkalmazni. Lehet, hogy a drúidnak is előg egy ilyen, nem kell hozzá **RANGER**, bár még nem próbáltuk.
- **PATH FINDER:** A **RANGER**-nél default. Ha 2 embernek van ilyenje, akkor gond nélkül mehetünk a sűrűbb (feny-ves) erdőkben is. Megéri azt a 2500 ruppót.
- **PRAYER MASTER:** **ARACHNOID CAVERN**-ben lehet beszerezni, s ha van a **CLERIC**-ünknek ilyenje, akkor szintenként több SP-t kap.

- **PEST DIGITATOR:** 2 mezővel teljebb a **PRAYER MASTER** árusától kapható az a skill, ami varázslóknak nyújt nagy segédletet, ugyanolyan módon, mint a **PRAYER MASTER**.
 - **SPOT SECRET DOORS:** Titkos ajtók jelenlétekor kapálózni log a kis boka a jobboldalon. **ROBBER**-nél default.
 - **SWIMMER:** Minden karakternek kell tudnia ahhoz, hogy vízbe léphessünk. Előfordul, harcosoknál, hogy rögtön az elején kap ilyen, de **RANGER** mindenképp. Helyettesíteni lehet a **LEVITATE** (**SORCERER**) és a **WALK ON WATER** (**DRUID**) varázslatokkal.
 - **TRACKER:** Nyomkövető, de azt már nem tudjuk, méro is lehet jó. Lehet, hogy kevertük az **ASTROLOGER**-rel (mármint a drúda SP +ok ügyében).
- AWARDS:** Minden nagyobb feladat elvég-zésekor lejegyzi ide hőstettünket, pl. hányszor nyertünk az arénában, meg-mentettük-e **FOUNTAIN HEAD**-et, kinek monnyit gömböt adtunk, stb... Csak adminisztráció.
- EXPERIENCE:** Kírja jelenlegi tapasztalat-pont-összegünket, alatto meg azt, mennyi kell még ahhoz, hogy a következ-ő szintre léphessünk.
- GOLD:** Mennyi arany van a csapat bírtoká-ban és (esetleg) a bankban.
- GEM:** Míni a lenti, csak drágakövekkel.
- FOOD:** Hány napra elegendő a kaja, ami nálunk van, meg hány darab is az. Min-denki, minden 8 órá s pihenés után elfo-gyaszt egyet. Lehet kaját venni a koc-szakban is, de egy papl **CREATE FOOD** varázslat is segíthet ezen.
- CONDITION:** Ez egy eléggé sok infót nyúj-tó hely. Természetesen a karakter állapo-tát adja meg, de nem mindegy, hogy ho-gyon. Majdnem mindegyik után van egy szám is, ami a **GOOD** kivételével negatív. Az állapot erősségét mutatja. Vigyázat, ha olári a -10-ot, akkor boáll a halál! Lo-het:
- GOOD** — No problema, sőt ha meg va-gyunk ádvá még pluszok is járulhat-nak, **HEROISM**, **POWER SHIELD**, **BLESSED**, **HOLY BONUS**.
- INSANE** — Szállami képességeit meg-csappantották.
- DRUNKEN** — Ismerős, ha? (E pillanat-ban jót oldalbabótkok — CoVboy) Nem hinnék, hogy nagyon el kéne magyarázni hogy is lehet ilyen áldott állapotba jutni, de a helyszínt azért megemlíttük, mert itt kivételesen egy kocsmában lehet jól becsillagotenni. Magvan a hátulütője is, mert a követ-kező nap automatikusan **WEAK**-ek (azaz itt másnaposnak leszünk). Alvás-sal kúrálható.
- WEAK** — Dyenge vagy másnapos. Al-vással és **REVITALIZE** varázslattal gyó-gyul.
- POISONED** — Ha rossz volt a kaja vagy valami szörny márgot jutott belénk, akkor taszunk ilyenek. Ez halálos is le-het, ha idejében nem alkalmaznak egy **SUPRESS POISON**-t vagy egy **CURE POISON**-t.
- DISEASED** — Botog. Ez is lehet halálos. Ellene szintén egy **SUPRESS/CURE** páros jó, csak itt **DISEASE**-re.
- PARALYSED** — Bána. **CURE PARALYSIS** segít. Idővel elmúlik.
- SLEEPING** — Ha rossz helyen indultunk aludni, s szörnyek támadtak ránk, ak-kor a fel nem ébredt karakterek így maradnak. Egy **AWAKEN** segíthet. Van szörny is, ami altat.
- UNCONSCIOUS** — Eszméletlen. Ha igoncsek ráncsapnak, akkor vagy ilyenek vagy halottak leszünk. Szintől függ, hogy monnyit amit még elbírt mint eszméletlen.
- DEAD** — Egyszerűen hulla. Egész haló-tos. **RATSE DEAD** segít rajta, de a kora növekszik.
- STONED** — Egy rossz medúzaszokás

mítt gránitossá is válhat karakterünk. **STONE TO FLESH** segít.

ERADICATED — Ez omlyan elhom-vaszított állapot. Csak a **RESUR-RECTION** segít vagy a tomlom, de ha mi csináljuk, akkor tárgyat töröttök lesznek és korosabb is lesz 5 évvel.

CURSED — Átkozott. Csökken a **LUCK**.

CONFUSED — Cseta közben gyöngén támad, csala után elmúlik. Mindegyi-ken javítanak a tomlomokban.

Megesk, hogy egy tulajdonság pillanatnyi-lag nem akkora, mint az eredeti, ekkor a számok színének változása mutatja ezt:

- Fekete:** Ideiglenesen más, mint volt. Egy nap vagy egy alvós múlva visszaáll eredetire, de ha valami gond miatt lett ilyen (mérgeze, bolond stb.), akkor ki kell előtte belőle kúrálni.
- Vörös:** Az SP és HP pontoknál fordul elő, azt jelenti, hogy az eredetinek kb 10%-ra csökkent le, ajánlatos vigyázni.
- Kék:** O, illetve HP esetén eszméletlen vagy rosszabb.

Mivel szintcsökkentő szörny vagy varázslat nincs, ezért az nem lehet negatív, ha feke-te, csak pozitív. Viszont a kor ideiglenesen nem csökkenhet, csak nőhet, de azt alvós-sal nem fogjuk elmúlatni, csak egy küldet-éssel tudunk rajta segíteni, ami egy kutat emel ki a **PIRANHA BAY**-ból.

E képernyő oldalán látható még:

- ITEM:** Tárgykezelés
- Ezen belül:
- **UP/DOWN:** Fel/le a tárgyak közt. Egy embernél egyszerre max. 20 tárgy le-het.
 - **EQUIP/REMOVE:** Felveszi magára és leszadi onnan az adott tárgyat, ha lel lehet venni (pl. egy kódkeyt nem, de egy gyűrűt lel lehet venni, bár nem magunkra, hanem az ujjunkra, de az már tökmindegy).
 - **USE:** Használja, ha így kell azt hasz-nálni. A varázslatokkal rendelkező tár-gyakat így módon kell aktivizálni, de vi-gyázzunk, mert meghatározott töltötök van, s utána eltűnnek, ha nem tőrtjük fel. A többi legyvert nem kell **USE**-olni, azután van pár speci cümö, amit nem kell felvenni ahhoz, hogy élvezhessük az általa nyújtott előnyöket.
 - **DISCARD:** Véglegesen eldobjuk. Ezt nem lehet minden tárggyal, tehát kód-keytákkal, erőgömbökkel stb. nem. Egy sorban egy tárgy van, mindegyik előtt egy szám, amire hivatkozhatunk egyes műveleteknél.

TÁRGYAK: Tekintsük először át a hét-köznapi kategóriát:

Fegyverek: Az osztályoknak vannak korlátozásai (kivéve a **KNIGHT**, **PA-LADIN**), ilyenkor, s ha ilyen tárgyat szeretnénk a kezükbe tenni, akkor kírja, hogy: *x-s are not proficient with y!*, azaz hogy az x osztályúak nem gyakorlottak az y használatá-ban. Ugyanez vonatkozik a páncélra is (pajzsra, sisakra meg hasonlókra nem). Van 2-kezes változat is. Ha hosszútávra ható fegyverekkel szo-relljük fel, az külön kategória, nem foglal kezot (ilyen a **SHORT BOW**, **LONG BOW**, **CROSSBOW**, **SLING**).

- Egy-két példa:
- SHORT SWORD:** Rövidkard, gyen-gus.
 - LONG SWORD:** Hosszú kard, jó.
 - CUTLASS:** Vadésztőr, gyilk.
 - HAND AXE:** Kézibatta, nem kiteje-zetten hasznos.
 - GREAT AXE:** Kékezes, pompás legyver.
 - BROAD SWORD:** Pallos, nem rossz.
 - FLAMBERGE:** Véleményünk szerint a legjobb pengelegyver, kőkezes.

Amolyan gylmesó (egyenes, hesszű kard).

FLAIL: Itt láncos buzogány.

MACE: Buzogány.

HAMMER: Kalapács, papoknál egész kellamas.

STAFF: Bet, varázslónál ez a nagyobb fegyver.

DAGGER: Tör, öhhh.

Vannak távol-kelati fegyverek is:

NUNCHAKU

NAGINATA (egész jó)

WAKAZUSHI vagy mi a neva.

Páncélok:

PADDED ARMOR: Tömött páncél, varázslónál megtelel.

LEATHER ARMOR: Bőrpáncél, varázslónál, druidáknál ez a jó.

RING MAIL: Nem olyan jó. Gyűrűs páncél.

SCALE MAIL: Pikkelypáncél. Emegegy.

SPLINT MAIL: Bordás ing. Korlátozottan kellamas.

PLATE MAIL: Lemezvőrt. Klassz.

PLATE ARMOR: Lemezing. Csúscscool.

SHIELD: Pajzs.

Egyebek:

HELM: Sisak.

TIARA, CROWN: Korona és fejdísz, sisak helyett.

GAUNTLETS: Kesztyű.

SCARAB, CHARM, MEDAL, BROACH: Kézők. Max 5 egy emberen.

PENDANT, NECKLACE, MEDALLION: Nyakláncok. Max 4 egy fickón.

RING: Gyűrűk. Max 10 egy karakteren.

CLOAK, ROBES: Köpeny, a páncél fölé mehet még egy.

Mindagykiből van varázsvázezat is, ami kétféleképpen nyilvánulhat meg:

- **Varázstöltet:** Egy USE-ra a nevében lévő varázslatot varázsolja el. Végos töltettel, amit a RECHARGE ITEM varázslat állíthat vissza (max 10 töltet).
- **Varázstulajdonság:** Ezek az igazi cool dolgok. Az igazi nove előtt van 1-2 jelző, az egyik egy matériát jelöl, az esetleges másik pedig egy elemet vagy varázslatot.

A matéria az erősséget mutatja. Pl. a **WOODEN, BRONZE, BRASS, COPPER, GLASS, LEATHER** jelzők rontják a fegyver tulajdonságait, a többi (**CORAL, CRYSTAL, IRON, STEEL, SILVER, GOLD, PLATINUM, SAPPHIRE, RUBY, EMERALD, DIAMOND, OBSIDIAN**) javítja. Az obszidián a nonpluszultia. A második jelző AC-n kívüli (RESISTANCE-es) védelmet biztosít. Adott fegyver pluszait a bölti eladó elmondja egy IDENTIFY-öt (eml az ér 10%-a).

A többi tárgy küldetések során jön elő, azokról ott. Illetve egy INTERSPACIAL TRANSPORT BOX-ról szólunk még, amely valahol a CENTRAL CONTROL SECTOR mélyén fekszik. Ennek a segítségével az erőnön kívül bármelyik térképre juthatunk. Igen hasznos cucc, ha van.

QUICK: Ad egy gyors áttoklító-listát karakterjainkról.

Name — Nevük egy oszlopban.

Cl — Osztály (rövidítésekkel)

HP — HP

SP — SP

AC — XY

Cond — Ound Tash Hooba (haj, de fáradtak vagyunk így éjjel kottókor)

Gold, Gems, Food...

EXCHANGE: (az az alsó sor monija) A karaktereink sorrendje változtatható.

EXIT: Szokások

A JOBBDALALI MENÜ

Ebben 9 ikont találhatunk, háromszor három egymás alatt:

NYILAZÁS: (felső sor bal oldali) Ahány karakternél oquillpolve van valami messzihordó fegyver, akkor az ilyenker alereszt egy nyilvesszőt/tétet. Minél nagyobb a karakter pontossága és minél erősebb az íj vagy a paritya, annál többet sebez az ellenfél. Egy nyilvessző egy ellentéltro hat.

VARÁZSLÁS: (felső sor középső) A logyakrabban használatos menüpont, így erről szólnak a legtöbbet. Raelickelve megjelenik: Karakter neve, afette varázslat neve és, hogy mennyit fogyaszt (SP/Gom), ugyanis itt minden varázslat a SP-ekből lovosz egy meghatározott összegnyit, és van olyan, amelyik még drégakövet is használ a varázslatla.

CAST: Ezzel a kiválasztottat (folette lévő) elvarázsolja.

NEW: Ha valamit mást akarunk varázsolni, mint ami ki van írva, akkor válasszuk ezt.

Vannak varázslók (SORCERER), pepi (CLERIC) és druidal varázslatok, bár a druidal varázslatok 80 %-a az előző kétből tevődik össze. Az ismert varázslatokat írja ki, ha újat szeretnénk, vagy menjünk al a varázslókétkbe vásárolni vagy dungeen-ökben kutasunk ilyeneket. Minden varázslatnál megvan, hogy hányadik szintől tudjuk varázsolni.

SORCERER-I varázslatok:

LIGHT: Mivel a bétónökbek, berlangekben a közvilágítást már beszüntették a sok vandái olom miatt, valamint az idegongorogalom visszaszorításának érdekében, ezeken a helyeken vakstét lenne fátyla nőikül. Mivel a fátyla nem kifejezetten előnyös (helyet foglal, füstöl, pénzt kell kiadni érte), ezért ozzel a varázslattal oldják meg a gondot. Addig tart, míg el nem telik egy nap, vagy le nem fekszik a társaság aludni.

AWAKEN: Ha rossz helyen fekszünk lo aludni, és szörnyek támadnak ránk, akkor egy-két ember alve maradhat. Akkor is elaludhat egy karakter, ha a szörnynek van ilyen speciálitámaadás módja (pl. COBRA FIEND). Ez a varázslattal felébroszti az összes alvó csapattagot, a már óbrenlévőknek meg fogat is mos.

DETECT MAGIC: Sok kis tárggyal akadhatunk össze útközben, amiről nem tudhatjuk, mit faker. Ha lehet is látni, hogy bűvös, azt nem írja ki, hány töltettel rendelkezik. Ezzel tudhatjuk meg.

ELEMENTAL ARROW: Egy igen gyenge támadóvarázslat. A választott elemből álló nyilvesszőt kiűvi a varázsló egy ellenfél felé. Nem kell hozzá külön íj.

ENERGY BLAST: A varázsló szintjétől függő erősségű energiarobbanással rázza meg a mit sem sejtő ellenfelet. Később egész hatásos.

SLEEP: Hipnóizszerű mély álomba merül az az ellenfél-csoport, akitől küldjük. Ekkor nem fog tudni támadni. Nem valami gyakran sikerül.

CREATE ROPE: Ha lo akarunk erős-kedni egy gödörbe, vorembe vagy öpp felbontották a lojárót a földalattihoz, akkor ezen játékban vagy egy köteleket kellene használni (ROPE & HOOK) vagy egy ilyen varázslatot, aminek annyi előnye van a kótóllal szomben, hogy nem foglal külön helyet. Mivel mindegyiket csak egyszer lehet használni, valamint az nem vesz ol sok SP-t, inkább ezt javasoljuk.

TOXIC CLOUD: Mérgező gázokból álló fuvalletet lók a szorencsónon ellenfelek csoportjára. Nem nagyon hatásos,

csak az elején. Szinttől növekszik.

JUMP: Sokszor elő fog fordulni, hogy egy látható csapda van a csapat előtt (pl. savtócsa vagy energietal), és nem nagyon akarózik belélepvén HP-t veszíteni. Ekkor jöhet a JUMP varázslat, de csak olyan esetben, ha utána nincsen fal vagy másik csapda, esetleg zárt ajtó. Lahet, hogy a gép kiűn leltja.

ACID STREAM: Egy kis savtolyást indít egy ellenfél felé. Hatásosabb, mint a TOXIC CLOUD. Ez is szinttől növekszik.

LEVITATE: Rettentő hasznos ez a varázslat, ha nem bírték el a úszás képességét. De aljasul kitett, eleinte láthatatlan csapdák kikerülésére is nagyon alkalmas, ugyanis a föld felett kb 20-30 cm-rat lebegve nem fognak ártani nekünk, de azért felfedik bűnös ottlétüket. Ugyanílyen hasznos a SWAMP ISLAND-i futóhemok ellen (amibe amúgy 2 emberünk belehalna).

WIZARD'S EYE: Az egyik legjobb, leg-sűrűbben alkalmazott varázslat. A jobb felső MIGHT & MAGIC III felirat helyett egy kisebb tökép jelenik meg (7x7-es), amely megmutatja jelenlegi helyzetünket, irányunkat és a közvetlen környékünket. Így előkérhető, hogy eltévedjünk, de térképrajzoláshoz is rettentő nagy segítség volt.

IDENTIFY MONSTER: Mivel az MM3-ban a gép fusta kiírni a szörny HP-t, AC-jét és egyéb információit (ahogy ez nem történik meg igazából sem), így csak a nevet ismerhetjük meg, de ha varázselünk egy ilyen csata közben (mikor közvetlen előttünk van a szörny), akkor örömmel megadja a még meglévő HP-t, AC-jét és hogy milyen specl támadással rendelkezik. Mivel egy fáblázatban már megvan az összes szörny és hogy mit csinálnak, így ez nem lesz számunkra igazán hasznos.

LIGHTNING BOLT: Egy ellenséges csapat felé villameket tovelünk. Minél magasabb a varázslónk szintje, annál hatásosabb a varázslat, de annál több SP-t is fogyaszt.

LLOYD'S BEACON: Különös egy varázslat, mert ha elvarázsoljuk, megjelenik egy monu, ahol kiírja a torkóp nevet, emlin vegyünk s a koordinátáinkat, és lesz ott még 2 új ikon: SET és RETURN. A SET-re n jelenlegi helyünkre tesz egy jelzőt, ohová később bármikor visszalérhetünk. Ahány varázslónk van a csapatban, annyi BEACON-t tehetünk le. Egy térképen nem működik csak.

POWER SHIELD: Varázslatos védőaura veszi körül a személyt, és ez az aura addig elnyeli a sérüléseket, míg teljesen azért nem rombolják. Alvással megszűnik.

DETECT MONSTER: Ha egy zárt ajtó mögött arra gondolsz, hogy vajon mi várhat ránk a túloldalon, az a varázslat segíthet. A CAST SPELL abtak helyére kiírja a szörnyeket egy 7x7-es mezőben, logyenek akár falon túl is. Csak egy lépesig használható.

FIREBALL: Ki ne ismerné az egyik leghíresebb varázslatot. Szinttől nő a sebése is meg az SP-éhsége is.

TIME DISTORTION: Ha egy szörny elé kerülünk, aki úgy néz ki, hogy győzedelmeskedne már felettünk, akkor ezt elszúva előkérünk tőle egy biztonságosabb helyre, bár ne kergessünk álmoköpeket azzal kapcsolatban, hogy mindig bevélük. Kombinálva a SUPER SHELTER-rel igen usoful.

FEEBLE MIND: Ha sikerűt, az ellenfelek elméi meg fognak háberodni, igit csak megesappan az intelligenciájuk, így nem tudnak már többá felönk. ártó varázslatokat

küldeni.
TELEPORT: Ha a gép engedi, max. 9 kockányival előrébb kerülhetünk, abba az irányba, amerre most nézünk. Egy-két helyen leltitja. Sok rejtett kincsnek bukkanhatunk így nyomára. Előnye a JUMP-pal szemben, hogy falon is átköthetünk. Ha esetleg csapda felé kerülünk, az abban a körben még nem esbesít meg.

FINGER OF DEATH: Egy elég erős támadás, mágiával út. Több ellenfelet is sebez.

SUPER SHELTER: Ez is rettentő hasznos. Ha esetleg ellenfél lenne a közelünkben (még nem csata közben), akkor is nyugodtan álmra hajthatjuk a fejünket, mert nem tudják megsérteni a védőburkot. Így nem tudják aludtatni viszont ott, ahol a sima REST-tel nem aludhatnánk (pl. vízben).

DRAGON BREATH: Választható elemekkel egy igen erős támadás a szemből, lévő felekre. Szinttől függően növekszik SP-igénye.

RECHARGE ITEM: Mint már említettük, minden varázstárgynak van meghatározott számú töltete, amit állóve szétporlad. Ezzel tölthetjük vissza (nem a szétporladtat, hanem a kevés töltettel rendelkezőt).

FANTASTIC FREEZE: Egy jó erős hideg-atapú támadás egy csapat ellenfél ellen.

DUPLICATION: Ha van olyan sima tárgyunk (tehát nem varázs vagy speciális), akkor ome bűbáj ad még egy olyat. Nem mindig lesz elég erős, ha a szintünk még alacsony. Az ENCHANT ITEM-mel jól használható együtt. Igen sok drágakövet fogyaszt (50-eti).

DISINTEGRATE: Egy nagyot sebző varázstámadás egy csoport ellen.

ETHEREALIZE: Ha a talapolt lo van tittva, s nekünk csak egy lépést kellene előreugrani, akkor itt az alkalom, hogy az ETHEREALIZE-t használjuk. Ez mindenhol működik, kivéve ha közvetlenül falba kerülünk használata esetén. Hasznos még, ha tudunk ugyan úszni, de a nagy tengeren is át szeretnénk kelni (vagy akármi más határon, pl. sűrű erdőben, de nem tudjuk még a PATH FINDER skill-t).

DANCING SWORDS: Szinttől függően egy igen hatalmas összegű HP-t elveszt attól, akit becölöztünk.

ENCHANT ITEM: Ha van bűbájmentes normál tárgyunk, akkor ezzel próbálkozhatunk a javítása ügyében. Inkább előtte megnézzük állást, mert lehet, hogy rotanti fog rajta. Kb. 100. szint körül érdemes használni, mert akkor már elég esély van az OBSIDIAN, DIAMOND, EMERALD pluszokra. Tud mástáté varázslatot is bojotenni, pl. hidegtűrést vagy SUN RAY-t, stb.

INCINERATE: Hatalmas hő áramlat egy ellenfél felé. Még a tűzlányeken is nagyokat sebez. Szinttől nő az ereje.

MEGAVOLTS: Rettentő méretű elektromosság cikázik azon csoport falá, akit kegyetlenül határoltunk. De azért van aki kibírja. Szinttől nő.

INFERNO: Mint az INCINERATE, de ez sokkal erősebb és pokoli hőséget nemcsak egy, hanem egy egész csoport ellenfél felé küldi. Könnyen lehet vele tűzlányekre is vadászni.

IMPLOSION: A leghatásosabb varázslat, ami a legtöbb ellenfélnek gyors, szenvedésmes halált biztalt azaz, hogy a feléje küldött energia magukba roszakást idéz elő a lefoglalózkodó felé, de fizikai értelemben véva, tehát úgy, ahogy a napok szoktak odafelé. Szinttől nő. Csak egy ellenfélre hat, de a 90. szint körül már kb. 2500-3000 HP-nyit sebez, a 150. után meg már nincs ellenfél, aki ellen tudna állni ennek a hatalmas rombolásnak.

STAR BURST: A legtöbb varázslatponton igénylő, noha nem a legerőteljesebb varázslat. Ez egy motorzáport hív, a így megöli az összes ellenfelet aki az utunkba kerül. A hatalmasabbakat azért meghagyja. Amolyan METEOR SWARM. Sok alantól ellen nagyon hatásos.

CLERIC-I varázslatok:

LIGHT, AWAKEN: Lásd foljebb.

FIRST AID: Egy-két HP-nyit segít a sérült csapatáron. Elsősegély.

FLYING FIST: Egy roppant gyenge támadó-varázs. Megjelenik egy varázslatos ökö, s behúzza egyet az ellenfélnek, majd eltűnik.

REVITALIZE: Van, amikor egy szörny legyangtli emberelnek vagy lohat, hogy másnaposság alatt is szeretnénk harcolni. Ez visszadja a vesztett erőfőlvázatban kimerült emberelnek (hja, de jó is lenne egy ilyen...).

CURE WOUNDS: Valamennyivel több HP-t pótol egy emberünkben, mint a FIRST AID.

SPARKS: Az előttünk álló ellenfeleket kis kislősékek kinnözzék meg (a nagy nagyulókak már biztosan magtannek — CoVboy), ami sajnos gyakran nem elég szinte semmire sem.

PROT FROM ELEMENTS: Ideiglenesen megemeli a csapat allonállását vaia, mely olommal szemben. Magasabb szinteken teljes védelmet nyújt az adott elem ellen.

PAIN: Egy csapat ellenfelet egy kb. méhcsípéssel egyenlő nagyságú szúrásban részesíti. Hét, nem egy hasznos támadási mód.

SUPPRESS POISON: Anélkül, hogy eltávolítaná a mérget a kinnzót társunkból, lecsökkenti annak hatását ideiglenesen.

SUPPRESS DISEASE: Mint foljebb, csak ez a betegségét káselelteti.

TURN UNDEAD: Elvonja azt az energiat, amely az élőholtakat mozgatja. Több ellenfélre hat egyszerre, de csak az élőholtakon sebez. Szinttől nő a hatása. Egy erősebb változata a HOLY WORD. Ez egy vonolban támadja meg a mezőgő hullákat, míg a HOLY WORD egy egészen területen belül.

SILENCE: Megbénítja az allonfelek nyelvát, nem lesznek azok egy ideig varázsolni képesek.

BLESSED: Isteni segítséggel megnöveli egy csapatátg védelmét, kerülni fogják a találatok. Olyasmi, mint a POWER SHIELD.

HOLY BONUS: Az a csapatátg, akira rámondtuk az imát, plusz erőfő teg kapni mikor megútna egy ellenfelet, kíváltképp, ha az ellenfél élőholt.

POWER CURE: A legerőteljesebb gyógyítóvarázs a DIVINE INTERVENTION-on kívül, szinttől függően gyógyít a barátunkon. Kb. 3-4 elegendő a teljes gyógyuláshoz, ha azonos szintűek vagyunk.

HEROISM: Egy nem kifejezetten használt pluszt adó varázslat. Jobb aradménnyel tolatjuk ol ellenfőlünk.

IMMOBILIZE: Egy ideig leblokkolja az ellenséges csoport mozgását.

COLD RAY: Végre egy igazán hasznos papl támadóvarázslat. A legtöbb kevésbé hatalmas tűzlányt vágképp legyőzi. Szinttől függ.

CURE POISON: Meggyógyítja társunkot, s el is távolítja testéből a mérget.

ACID SPRAY: Egy csapat ellenfél irányába savas zápor hull tenyerünkbe.

CURE DISEASE: Mint a CURE POISON, csak itt a veszélyes betegséget szünteti meg.

CURE PARALYSIS: Mint leljebb, de az már a békítés ellen jó.

PARALYZE: Mind a nyelvet, mind a testet lebénítva szabad prádává teszi ne-

künk az ellenséges csoportot, ha sikerül. Vigyázat, egy idő múlva e hatása elszáll!

CREATE FOOD: Egy napnyi élelmet varázsol a csapat hotizsákjába. Hasznos, de inkább a kocsmal kajavételét ajánljuk.

FIERY FLAIL: A másik rettentő hasznos támadóvarázslat, igen nagyokat tud sebezni, szinte mindig talál, de csak egy ellenfélre hat.

TOWN PORTAL: Sokszor hasznos lehet, mert egyes kalandak végén vagy akár mint menekülési mód, oteleportál minket az állalunk választott városba.

STONE TO FLESH: Ha egy medúza vagy egy csapda rosszalkodott valamelyik csapatátgunkkal, akkor vízköoldó hatását élvezhetjük.

HALF FOR ME: Folgyógyítja az egyik csapatátgát maximális HP-ro, ha még él, s a folgyógyított HP felét pedig elveszi a gyógyítottól. Igen nemos varázslat, de könnyen kerülhet a gyógyító eszméletlen helyzetbe.

RAISE DEAD: Ha valaki meghalt a csapatban, s nincs időnk temetőbe menni, vagy pénzünk nincs ottani felálesztéséhez, akkor lehet ezt használni. Vigyázzunk, mert a felélesztettnek 5 év plusz korosodást kell elviselnie, ami persze azért gyógyítható a Piranha-Obélbeil kútnál.

MOON RAY: Egy ördökes varázslat, ami sajnos nem mindig elég erőteljes. Az előttünk lévő lányba kilövell egy anorganyalából, ami szőpen megcsapolja az ellenséget, majd mikor vágigét, felgyógyítja csapatátgajainkat az összeszedett HP-kkal. Kis vámpírkodós.

MASS DISTORTION: Megnehezíti az ellenfeleket, de annyira, hogy minden kis mozdulat fejni teg nekik (minden körben automatikus sebzés rajtuk).

HOLY WORD: Lásd a TURN UNDEAD-nél. Igen hatásos, széles hatáskörű élőholt-pusztítás.

RESURRECTION: Ha egy karakter ERADICATED lesz és a templom most apociel nem megfelelő alternativa a gyógyításra, lehámasztja eredeti erejébe az akár ERADICATED akár DEAD karaktereket. Az ERADICATED-nek viszont minden tárgya (a speciálisok nem) tönkremegy (BROKEN lesz), o kora meg megnő.

SUN RAY: Egy hatalmas sugárzás indul ki a kalandorok testéből, amelyek szápen lemaszárolják az ellenfeleket látó-lávoiságon belül.

DIVINE INTERVENTION: Istenek segítségével hívván mindenkit folgyógyított maximális HP-ro, csak az ERADICATED-eket nem. Óvatosan bánjunk vele, mert minden egyes használata 5 évet öregít a papon, aki varázsolta.

Druidal varázslatok:

NATURE'S CURE: Egy igen erős gyógyítás egy csapatátgon. Szinttől nő.

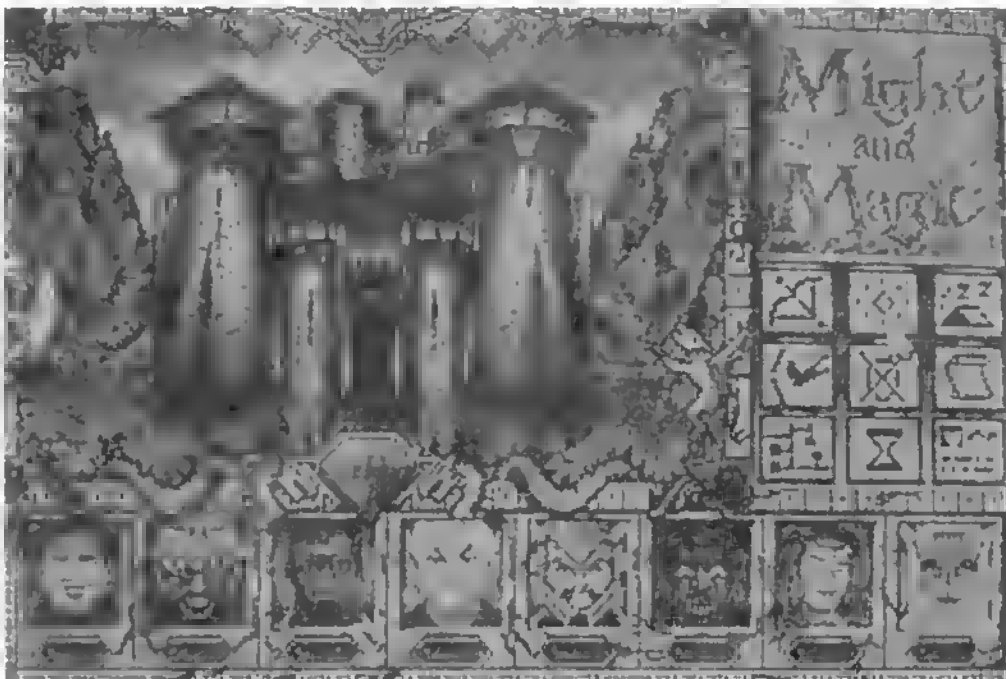
WALK ON WATER: Ha nincs LEVITATE, s úszni még nem tudunk, használjuk azt, s nem lesz többé gond az átkelés.

FROST BYTE: Egy hidegalapú támadás egy csapat ellenfélre. Szinttől nő.

NATURE'S GATE: A hét napjától függően oteleportál minket valamelyik városba vagy kastélyba.

DEADLY SWARM: Egy igen erős mégú darázscsapatot idéz meg, ami azonnal az ellenfelekre támad, gyakran bevégezve ezzel pályafutásukat. Szinttől nő.

RISMATIC LIGHTS: Igencsak klizámhatatlan varázslat ez. Változó hatással sebezölösöket ojt egy csapat ellenfele, de sajnos megosik, hogy nemcsak azokon, vagy valami rejtett hatása is van. Amúgy igen erős, mint támadóvarázs. Szinttől növekvő hatás.



ELEMENTAL STORM: A kiválasztott elemmel a lehetséges legerősebb támadást intézi ellenséges csapatokkal szemben, szinte rögtön megölve azokat. Igen hatásos. Szinttől növekvő hatás.

Ennyit a varázslatokról, térjünk vissza a jobboldali menü leírásához.

PIHENÉS: (első sor jobb oldali ikon, kis sátor) 8 órányt ledőlnek a karakterek aludni, majd elolgyasztanak egy-egy átelcsomagot. A HP-k és SP-k maximálisan felgyógyulnak. Alvás közben az ellenfelek sem mozognak. A SUPER SHELTER automatikusan meghív egy ilyen. A Tűzszigeten, vizen és a sivatagos területeken nem lehet eludni (sivatagos helyeken csak ott, ahol kiírja, azaz oázisokban).

FALTÖRÉS: (középső sor, bal oldali ikon, CoVboy csizmája + lövött vena) Ha egy titkos átjáró előtt állunk, így szabaddá lehetjük az utat, de ez az első 2 karakter erejétől is függ. Van amit csak ASTONISHING, ASTOUNDING áróval lehet betörni. Minden egyes próbálkozás után (legyen akár sikeres akár nem) elvesz 1-1 HP-t az első 2 karaktertől.

CSAPATTAG KIRUGÁSA: (középső sor, középső ikon, áthúzott váza) Kitérítjük a csapatból, s a legközelebbi fogadóba kerül a csapattag (vagy ehel eredetileg volt). Onnan lehet újra felvanni.

FELOLT-LISTA: (középső sor, jobb oldali ikon, tekercs) Corak, az új megbízott lejegyzett nekünk egyet a mást a különböző térképekről, történetükről, s hogy mi is ott a feladat. Ezeket nem írjuk le, csak a szabad ég alatti térképek megjegyzéseit, mert a többi helyen úgy is meg van jelölve, hogy mit is kellene tenni. Ezután kiírja az alküldetéseket, hogy még mik vannak hátra. Ezek nagy részét nem szükséges teljesíteni a végigvitelhez, sőt egy-kettőt nem is tudunk.

TÉRKEP: (első sor, bal oldali ikon, pár alágazás) Ha van CHARTMAKING skill, ekkor ezzel ki logja rajzolni a képernyőre, hogy hol is jártunk már eddig, s ha a DIRECTION SENSE is ismert, ekkor egy nyílacskaival az irányunkat is mutatja, emögé csak egy x-szel. Legfelül lesz a térkép neve, alul meg a jelenlegi koordinátáink.

INFORMÁCIÓS TÁBLA: (első sor, középső ikon, homekóra) Kiírja a program nevét (bár erre sokan rájöhetnek, mivel Might &

Magic III-at ír ki), meg hogy információs ablak. Alatta egy naptárszerűség. A hét milyen napja van (egy hét 12 nap, mindegyiknek az angol neve a megfelelője, tehát ONESDAY - TWELVESDAY). Alatta hány az óra. Nyolc óra nulla-nullakor kezdünk. Egy lépés normál felszínen 1 perc. A lorgás nem vesz el időt. Mellette látható, hogy hányadik napja van az évnek. Egy év itt 100 napos. Fura, de könnyebben kezelhető. Erre lesz párszor utalás. Emellett pedig, hogy hányedik évet írjuk. Az egészet az 500. év első napján kezdjük.

ÁTTÉKINTÓ TABLÁZAT: (első sor, jobb oldali ikon) Ugyanaz, mint az első karakter-menüben a QUICK.

I/O menü

A karakterek képei felett lévő IRÁNYTÚ/III-jel lenyomásával érhető el. Ekkor megjelenik:

EFX: Hangeffektok ki/be.

MUSIC: Klompy ki/be.

DELAY: Mennyi időt várjon az újonan lett tárgyak kiírása között.

LOAD: Ugyanaz a betöltési menü jelenik meg, mint az elején.

SAVE: Kiment.

QUIT: Nooooooooo!!!

MR WIZARD'S HELP. Ez egy jó trükk, bár a játék végén lévő pentazámot szépen csökkentheti. Ha nagyon benne vagyunk a slamasztikában, ezt használva vissza-vissz Fountain Head-be a Forty Wink's fogadó elé.

CURRENT GAME: Mi a jelenlegi játék neve.

Miután az általános menüket kibaszottuk, jöjjön a többi.

ÉPÜLETEK

KOCSMA: Micsoda véletlen, hogy pont ez került az első helyre! (HI-hi, nem tudják, hogy én szerkesztettem — CoVboy) Mint mindig, itt is a legfontosabb helyszín. Nyitvatartás este hattól reggel ötig. Ekkor egy pukot sikálók kocsmáros jelenik meg, majd oldalt egy menü:

DRINK — Még nem jöttünk rá mit lehet vele csinálni, de kap egy edag italt az emberke, akival vagyunk, majd megissza. Igen hatásos, ha mindenki barúg, mert kapunk egy-két plusz HP-t és PERSONALITY-t. A többi előnyt nem is emlegetjük. Az viszont nagy baj, hogy ha embereink barúgott, ak-

kor az a gonosz kocsmáros nem szolgálja ki addig, míg ki nem józanodik.

FOOD — Egy kevésbé hasznos, de táplálóbb csokoládé. A város szintjétől függően egy bizonyos mennyiségű kaját kapunk, ami 5-15-20-40 napig nem romlik meg. Az ár nő az eltarthatóság függvényében.

TIP — Ekkor egy pénzért a kocsmáros ad egy tippet. Minden városban más. Viszont alátette kell inni egy edag italt, ami még kifejezetten vonzóvá is teszi ezt a csokoládét. A tippel vonatkozhatnak a tulajdonságok esztáty szerinti növeledséről (harcosnak adjunk MIGHT-et, meg hasonló maguktól értendő dolgokat), skillekről, szörnyekről meg egyéb kezelési infókról.

RUMOUR — A hét napjától függően elmond egy kis hírt, ami a környékről szól. Ehhez is kell italt vonni

BOLT: Csak a nappali órákban van nyitva. Vároستól függ az árusított cikkek minősége. Minden tárgyal egyszerre csak egyet vehetünk, azaz nincs raktár semmi. Új szállítmány a hét első napján, Onesday-an érkezik. Mindig ugyanaz érkezik, de az egyéb tárgyak listájának az alján mindig jön egy véletlenszerű is, ami varázstárgy. Megkérdi, hogy ba akarunk-e jönni, majd megjelenik:

BUY ITEM — Vásárolni lehet. Kiírja a vásárolható cikkek nevét és árát, majd alul válogathatunk a kategóriájuk közt:

WEAPON: Fegyverek.

ARMOR: Páncélok, pajzsok.

MISC: Egyéb vedőruhák, kötelek, láncok, stb.

INVENTORY — Itt adhatunk túl felesleges dolgainkat, illetve itt ismerhetjük meg varázslatos tárgyaink plusz képességeit.

SELL: Eladjuk (nem tudunk mindent eladni)

FIX: Ha egy tárgyunk neve előtt BROKEN lesz, ekkor azt vagy arde mes oldobunk vagy itt megjavíttatni. A javítás pont annyiba kerül, mintha eladnánk (lele a vételi árnak).

IDENTIFY: Leírja a tárgyról, hogy: **PROFICIENT CLASSES:** Milyen osztályok használhatják.

TO HIT MODIFIER: Mennyi plusz találati árnyék ed (telén).

PSYCHICAL DAMAGE x TO y: A testi, lelki sebzés x-y szorzóig terjed.

ELEMENTAL DAMAGE: Csinál-e valami elemi sebzést (pl. tűzpallos).

ELEMENTAL RESISTANCE: Ad-e valamennyi plusz védelmet valamely elem ellen.

ATTRIBUTE BONUS: Ad-e plusz valamely tulajdonságunkhoz (pl. MIGHT + 5)

SPECIAL POWER: Van-e valamilyen varázslat belerejtve (amit a USE-zel tudunk előhívni). Ezt általában az eladási ár 10 %-ért teszi meg.

VARÁZSLÓCÉH: Minden városban van egy ilyen, s az általa nyújtott szolgáltatások színvonala is függ városonként. Az összes varázslat megvehető a BLISTERING HEIGHTS-i EAGLE'S GUILD-ben, de azért az elég messza van. Egy 2-tulajdonságú, tehát harcos-varázsló karakternek minden varázslat kétszer annyiba is kerül. Ahhoz, hogy vásárolhassunk, először tagja kell lenni az adott céhnek, amit az AWARDS-ban ír ki. A tagságot a céhekbe mindenhol meg lehet vásárolni, egyra dráguló áron, illetve BLISTERING HEIGHTS-ben pedig ingyen kapjuk, csak előtte egy halom szörnyet ki kell írni. A SWAMP TOWN-i céhbe belépőt a város alatti dungeon-ban lehet keresni, jobbra. Ezek a céhek: RAVEN, FALCON, ALBAT-

ROSS, BUZZARD, EAGLE, Magjelenik:
BUY SPELLS: Kilírja a neveket, majd jobb oldalra az árat. Ha kiválasztjuk, akkor kilír egy kis infót, majd megkérdi, megvesszük-e. Ha esetleg van még több varázslatuk is, de mi nem vagyunk elég magas szintűek, akkor kilírja, hogy: „Come back when you're more experienced”, ha meg mindenét ismerjük, akkor: „You've learnt all we can teach”.

SPELL INFO: Ugyanaz, mint a **BUY SPELLS**, de itt csak addig megy, míg kilírja a kis infót, megvásárolni nem lehet.

GUILD INFO: Egy kis meske a történetéről. Mikor alapították, meg ilyesmik.

TEMLÓM:

HEAL: A megadott összegért kigyógyít nyavajainkból. Ezt érdemes használni mindig, mert saso lesz sommi visszahatása pl. a fahémasztásnak.

DONATE: Pénzt adományozunk. Ez az összeg városként változik, a legelőcsőbb a tíz aranyes, a legdrágább az ötven aranyes, 100. Kb. 80-100 arany után kapunk egy napra **HEROISM**, **POWER SHIELD**, **BLESSED**, **HOLY BONUS**-t. Ezeket a **GOOD** utáni + jelek jelzik, valamint a karakter profiljánál megjelent jelecskék. Ha többet áldozunk, több pluszt kapunk.

UNCURSE: Sokszor előfordul, hogy egy **WICKED WITCH**, **SPRITE** vagy hasonló megátkaazza csapattagjainkat, így sokkal nehezebbek lesznek a cseták, meg a legyverőink képességei is romlanak. Ezzel megszüntethetjük az átkot, ami a **LUCK**-ot csökkenti, idővel nem múlik el, de nem is lehet halálos.

GYAKORLÓTEREM: Itt egy lovas fickó vagdosza a dinnyéket délutánra. Ha betérünk, lehet választanunk a karakterek közt, és ha valamelyik megfelelő összegű tapasztaláspontot gyűjtött már össze, a **TRAIN** tkonnal szintet léphet egy bizonyos összegért (szint * 10 arany). Ha nem, kilírja mennyit kell még neki a következő szintlépéshez. Városként magvan a felső határ, hogy meddig tudnak fejleszteni. Pl. **FOUNTAIN HEAD**-ben csak a tízodik szintig, míg az utolsó városban kb a 150-200-ig, tehát az szab csak gyakorlatilag határt.

BANK: Egy van beidő. Az idetett pénz szomszorgójuk el, azoknál hatente 1%-ot kamatozik. **DEPOSIT**-tal lehet betenni drágaköveket meg pénzt, **WITHDRAW**-val meg kivonni (max, annyit amennyink van).

FOGADÓ: Itt lehet karaktereket szerkeszteni, de vigyázat, amikor lád belépünk, rögtön kiment a állást. Lásd a karakter-szerkesztésről.

EGYÉB OBJEKTUMOK

ZÁRT AJTÓ: Ugyanúgy **THIEVERY**-vel ajánlatos kinyitni, de be is lehet törni, ha elég erősek vagyunk hozzá. Megönnük mindig sok az ellenfél.

KAROK, HOMOKORÁK, KAPCSOLÓK: Ezek kódlállásunk, illetve van pár 4 állású szoborfej is. Az általunk írt módon kell állítani őket.

TELEPORT: Ez egy tükör, amiben hegyeket meg vizet lehet látni. Meg kell neki adni egy kódszót, s odarepít. Van rosszindulatú teleport is, de az láthatatlan, s a dungeon-ökben mindig a mozgásunk nehezítésére lett kitalálva.

CSONTVÁZ, HORDO, KRISTÁLY, KOPORSÓ, LÁDA, stb. Ezekben lehet kizsabadtandó **HIRELING** vagy elrejtett kincs, varázslat-tokeros esetleg bonuszt ad valamely tulajdonságnak. Van olyan, amelyik véglegesen ad emelést, van amely csak ideiglenesen. Ha kincs van

bonno, de a csapatban mindenkinnek tele van a hátizsákja, sürgősen dobjuk el, vagy adjuk el a felesleget, mert esetleg fontos cuccokról maradunk la. Ekkor egy „WARNING! BACKPACKS ARE FULL!” felirat jelenik meg, s a többi cuccot otthagytuk.

ASZTAL, TRÓN: Itt amorkék ülnek, akik valamikora összegért hajlandók megtanítani minket egyes skillre, esetleg belépőket árulnak a cőhekbe (bár ilyen ember nemcsak asztalnál, hanem koporsóban, sőt ládában is van egy-egy). Feladatokat is adhatnak.

CSAPDA: Ez lehet a földön lévő verem, lándzsákat lődöző lyukcsoport, szaporán csapódó nyaktilló, lángnyelvek, savtőcsa, áram-vagy energiamág, stb.

SZOBOR, GRANITFEJ, KÖRÖSLÁN: Ezek általában találóskérdést adnak fel, amelyre ha megmándjuk a választ, egy kódszót adnak meg. De lehet, hogy kell nekik valamit áldozni, valamely feladat sikeres végrehajtásának ügyében.

ARENA: Ide a telepontom keresztül lehet bejutni, az **ARENA** szóval. Ez egy 16x16-os teljesén sima terep, a sarkában 4 asztallal. Belépőskor oda kell menni az egyikhez, mire egy ember megkérdi, hogy harcolnánk-e *Bellum*-ért. Hagyna, hát ha *Bellum*-ról van szó bármikor. És a terem közepére kerülünk, majd ellentelök hada jön, s le kell őket csapódni. Természetesen egyre nehezednek az ellentelök. Mindig lesz egy-két ellenfél, ami a többihez képest nagyon nehéz, általában azok a buktatók. Csígvonalban kereszük az ellenséget, ha a környéken épp nincs. Ha győztünk, azaz nem lelünk több levágónivalót, menjünk oda az asztalhoz, s ha valóban mindent leűtöttünk, akkor ad egy tapasztaláspont-összeget, ami az óddig és a mostani erőnagyságunk számának 1000-szerese. Táhát ha most vagyunk ott 23. alkalommal, akkor 23000 tapasztaláspontot kapunk győzelem esetén. Ha még van ellenfél, akkor azt írja ki, hogy: „You have not defeated all the foes...” Egy valamit ne tegyünk, mert az igen kellemtelen lesz. Ha kiongédtek már az ellentelöket, el tudnánk telepörtálni az **ARENA**-ból, de ne tegyük, mert legközelebb, ha vissza próbálnánk menni, kiakad. A kocsmában elmondják, hogy senki nem nyert még 76 menetnél többet. Az az igazság, hogy kipróbáltuk, sorra levartunk mindenkit 76 menetig, aztán mikor a 77-et körtük, a program fogta magát, s kilöpett **VAMPIRE BÄT.MON** üzenettel. Valóban, micsoda véletlen, hogy pont 76 arénáig jutott el mindenki...

A MOZGÁS

A szokásos nyíllal tudunk mozogni, de a nagy ablakban a képernyőn is megjelennek nyíllak, amelyekkel ugyanúgy lehet mozogni, csak nem kell a taszthoz nyúlni. Ami nem magától értetődő, az a jobbra és balra csúsztatás, ezt a „CTRL+nyíl”-al lehetjük meg.

CSATA

Erre jőpárszor sor fog kerülni a játékok folyamán, érdemes megismerkedni vele közelebbről. Amint egy ellenfél közvetlenül oltunk animál, a jobboldali menü átvált egy másikra, s azantúl csata-módban leszünk, míg al nem menekülünk vagy meg nem halunk (esetleg győzedelmeskedünk). Egy-szer mindenképpen érdemes megnézni a halált (lehel, hogy könnyen fog menni), mert igazán élvezetes, mikor a kigyószájat belőlől szemlélhetjük. Nyamm! He nyarunk, akkor az ellenfélől lévő pénz, cuccakat a csata után átadja. Ha almenekülünk, meg sabosk rajtuk egyet. Amikor szembekerül velünk esetleg több ellentél is, kilírja a nevüket a **WIZARD'S EYE** tórkóp

helyére, s ott váltógathatjuk, kire is fogunk célalni (a bekeretezett a célpont).

Ime a menü:

TÁMADÁS (kardok): Ekkor alman megüti a választott ellentelöt az aktuális fegyverével.

VARÁZSLÁS: Ua., mint nemcsata-módban.

ATDÓFÓTT EMBERKE: Ez is támadás, de a különbség a kettő közt számunkra ismeretlen.

CSODÓGALÓ LOMBIK: Lásd **USE ITEM**.

MENEKÜLÉS (lúto ipse): Az az ember elmeneküli, a csata további menetében nem vesz részt. Ha az egyik elmenekült, s a többi maghalt, a játékok nem vesztek el, hanem onnan folytatódik, ahova a kirs gyáva elfutott. Nem nagyon érdemes használni.

LEFOGLALÁS (pajzsos manusz): Ilyenkor lefogja az adott ellenfél támadását, nem tud másra támadni. Már ha sikerül.

GYORS HARC (két kard): A fene so tudja, hogy kell csinálni, de mindenesetre megadhatjuk, hogy melyik ember mit akar csinálni, támadni (**ATTACK**), futni (**RUN**), varázsolni (**CAST**) vagy védekezni (**BLOCK**).

INFORMACIÓ: Ua., mint a nemcsata-módban.

GYORS CSAPATINFÓ: Ua., mint az **INFORMACIÓ**-nál leirtak (Hi-hi).

Vannak ellentelök, amelyeket távolról is támadhatunk, akár nyíllal, akár valamilyen elemmel (pl tűz, hideg, **DURACELL**). Vannak, amelyeknek különleges támadásaik, varázslataik vannak. Vannak, amelyeknek igen ronda pofájuk van. Vannak, amelyekkel még sehol sem találkoztunk. A teljes listát az összesről majd legközelebb tesszük közzé, most még inkább következzék:

A KEZELŐBILLENTYŰK

'S' - nyílazás / 'C' - varázslás
'R' - hívás / 'B' - fahémasztás
'D' - karakter ki / 'V' - kilödetés
'M' - térkép / 'I' - infó, idő
'O' - gyors lista / 'TAB' - ló menü
'F1-F8' - Karakterek adatai
'F10' - BOSSKEY
'ALT+O' - Fogadóban és a játékok elején gyorsan kilép
'Nyíllak' - mozgás
'CTRL+jobbra/balra' - jobbra/balra ióp

Csata alatt:

'A' - támadás; / 'C' - varázslás;
'F' - támadás #2 / 'U' - tárgyat használ
'R' - elfut / 'B' - védekezik

Sajnos elfogyott az **MM3**-ra szánt 'pár' oldalunk, úgyhogy ennyi bevezető után megadjuk nektek a lehetőséget, hogy belemegyegek egy kicsit a játékokban. A következő számunkban fogjuk ismertetni az ellentelök teljes listáját, az egyes helyszínek leírását, tórkópót, az egyes helyszínek aktuális teendőinket, egy teljes megoldási menetet és egy jó kis tipphalmazt.

Nem kell örülni, még nincs vége, ugyanis a crackolatlan verzió náha véletlenül kódcskakát kérdez (ezt csak PC-n vettük észre). Ezért az elsősegély rovatban megadtuk, hogy a játékok során melyik kódra mivel kell válaszalnunk.

Ja, és hogy nekünk mi a véleményünk a programról? Szubjektív véleményünk, hogy egy igen figyelmes programozói munka terméke, a grafikára meg a hangra sem lehet sok panasz (az utóbbira azért inkább). Persze ez sem hibátlan, a csodálatos nagytó alatt megvillannak a csiszolatlan részek (Ezek meglátlanését ottaki — CoVboy).

(Folytatjuk)

PC

4D Tennis — tenisz — 2HD — EGA, VGA
 A Train — stratégia — 3HD — EGA, VGA, Herc
 Alone in the Dark — kaland — 5HD — VGA
 Amazon — kaland — 8HD — VGA
 B17 Flying Fortress — rep. szim. — 3HD — EGA, VGA
 Bard's Tale I. — RPG — 518K — EGA
 Battle Command — tankszim. — 534K — EGA, VGA
 Blue Max — rep. gép. akció — 352K — EGA
 Bridge Master — bridge — 2HD — EGA, VGA
 Castles II. — stratégia — 5HD — EGA, VGA
 Colour Buster — logikai — 125K — VGA
 Gomanche — helikopter szim. — 5HD — VGA
 Dark Side — 3D akció — 111K — EGA
 Dune — kaland — 1799K — VGA
 EPIG — űrhajós — 5HD — EGA, VGA
 Falcon 3.0 — rep. gép. szim. — 5HD — VGA
 Fantasy World Dizzy — mázskálós — 184K — EGA
 Formula 1 GPG — autóverseny — 5 HD — EGA, VGA
 Galeway — bányajátékok — 549K — CGA, Herc
 Goblins II. — kaland — 3HD — VGA
 Hero's Quest 3. — kaland — 6HD — EGA, VGA
 Ivan Iron Offroad Rac. — autóverseny — 304K — EGA
 Jet Fighter 2. — rep. gép. szim. — 1500K — EGA, VGA
 Kristal — flipper — 1HD — EGA, VGA
 Laser Squad — akció — 3HD — EGA, VGA
 M4 Sherman — tankszimulátor — 252K — CGA, EGA
 Macadam Bumper — flipper — 202K — EGA
 Manchester United — focimaneger — 410K — EGA, VGA
 Match III. — űrhajós — 190K — CGA
 Monopoly de Luxe — társasjáték — 2HD — for Windows
 Navigate — vitorlás szim. — 348K — EGA, VGA
 Oh, No More Lemmings — „lemmings” — 354K — EGA
 Onslaught — akció — 319K — EGA, VGA
 Pipemania — csóklrakó — 291K — EGA, VGA
 Predator — akció — 479K — EGA
 Prophecy of Shadow — SSI kaland — 3HD — EGA, VGA
 Rex Nebular — kaland — 11HD — VGA
 Robin Hood — stratégia — 465K — EGA, VGA
 Sherlock Holmes — kaland — 10HD — VGA
 Sim Ant — életjáték — 1HD — EGA, VGA
 Sim Earth — életjáték — 540K — EGA, VGA
 Soul Grystal — kaland — 3HD — EGA, VGA
 Spellcasting 301 — kaland — 5HD — VGA
 Star Legion — űrhajós — 3HD — EGA, VGA
 Stunt Island — rep. gép. akció — 10HD — VGA
 SU 25 — rep. gép. szim. — 1HD — EGA, VGA
 Teenage Hero Turtles — akció — 712K — EGA, VGA
 Test Drive II. — autóverseny — 521K — EGA
 Thunderhawk — szimulátor — 1HD — EGA
 Zarkov — sakk — 617K — EGA, VGA

MIGHT & MAGIC III.

— kaland — 3HD — EGA, VGA

PIRATES!

— stratégia-kereskedő — 2HD — EGA, VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemeze tudjuk felvenni.

64

CSAK LEMEZRE!!!

Boxing Champion — sport — 1SD
 Cool Croc Twins — ügyességi — 1SD
 Cool World — akció — 1SD
 Crazy Cars — autóverseny — 2SD
 Dalek Attack — lövöldözős — 1SD
 Dragon Hunter — lövöldözős — 1SD
 Echo Hawk — lövöldözős — 213
 ET's Rugby — rögbszimuláció — 290
 First Samurai — akció — 1SD
 Football Manager 3. — focimenedzser — 270
 Graeme S. Soccer — focimenedzser — 116
 Greystorm — akció — 1SD
 I Play 3D Tennis — tenisz — 374
 Indiana Jones 4. — akció-kaland — 1SD
 Intern. Sports Ghal. — sport — 145
 International Tennis — sport — 122
 Interpaint — rajzolóprogram — 230
 Interword — szövegszerkesztő — 120
 Locomotion — logikai — 295
 Lethal Weapon — akció — 1SD
 Plazmaball — amerikai foci — 2SD
 Pool Simulator — biliárd — 82
 Popeye 2. — ügyességi — 161
 Robocod — ügyességi — 1SD
 Robocop 3. — akció — 1SD
 Scenario — stratégia — 1SD
 Snowball — ügyességi — 81
 Stone Age — logikai — 1SD
 Street Fighter 2. — veredős — 1SD
 ST. Hotelmanager — menedzser — 2SD
 Toki — mázskálós — 1SD
 Tusari — akció — 1SD
 U-96 — torpedó — 196
 UGH! — ügyességi — 1SD
 WWF Wrestling 2. — veredős — 1SD

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal az külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

GAMES

CENTER

MES TER

A
POSTAKÖLTSÉG

70,- Ft!!!

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postal utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középso szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezzel!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	125,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	75,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	50,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: $75 + 75 + 75 + 75 + 40 + 40 = 380,-$ Ft-ot kell elküldeni. Akí küld adathordozót, énelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeli be!

Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajándékos formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát!

A más adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszborítékért cserébe — elküldjük 1992/3. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

Alien Breed — akció — 2 lemez
 Alien III. — akció — 1 lemez
 Bill's Tomato Game — logikai — 2 lemez
 Bingo — társasjáték — 1 lemez
 Bouncing Ball — akció — 1 lemez
 Cool World — akció — 2 lemez
 Darkseed — kaland — 7 lemez
 Diabolik — akció — 1 lemez
 Discovery — űrhajós — 1 lemez
 Dizzy's Crystal Kingdom — akció — 2 lemez
 Dominion — stratégia — 4 lemez
 Elvira I. — kaland — 5 lemez
 Elvira II. — kaland — 7 lemez
 España, The Games '92 — sport — 4 lemez
 Goblins 2. — kaland — 3 lemez
 Goblins — kaland — 3 lemez
 Harrier Assassin — akció — 2 lemez
 History Line 1914-1918. — stratégia — 7 lemez
 Indy IV, Fate of All. — akció-kaland — 11 lemez
 KGB — kaland — 5 lemez
 Lemmings II. — ügyességi — 1 lemez
 Lethal Weapon III. — akció — 1 lemez
 M4 Sherman — tankszimulátor — 1 lemez
 Mercenary II. — akció — 1 lemez
 Mercenary III. — akció — 1 lemez
 Pang Fun — logikai — 2 lemez
 Pools of Darkness — kaland — 3 lemez
 Populous II. 512KB. — stratégia — 2 lemez
 Premiere Manager — locimanager — 2 lemez
 Reasoning With Trolls — kaland — 1 lemez
 Robin Hood — akció — 1 lemez
 Rules of Engagement — kaland — 2 lemez
 Sim Ant — stratégia — 3 lemez
 Sim Earth — stratégia — 2 lemez
 Soccer Kid — loci — 1 lemez
 Spike in Transilvania — akció — 1 lemez
 Storm Across Europe — stratégia — 1 lemez
 Street Fighter II. — akció — 4 lemez
 Teenage Hero Turtles II. — akció — 1 lemez
 Teenage Hero Turtles — akció — 1 lemez
 Thomas the Tank Engine — akció — 1 lemez
 Traders — stratégia — 1 lemez
 Transarctica — stratégia — 2 lemez
 Transworld — kereskedő — 1 lemez
 UGH! — akció — 1 lemez
 Ultima III. — kaland — 1 lemez
 Ultima IV. — kaland — 1 lemez
 Ultima V. — kaland — 2 lemez
 Ultima VI. — kaland — 5 lemez
 Ween — kaland — 3 lemez
 X-Mas Lemmings II. — ügyességi — 1 lemez
 Zyconix — logikai — 1 lemez

MIGHT & MAGIC III.

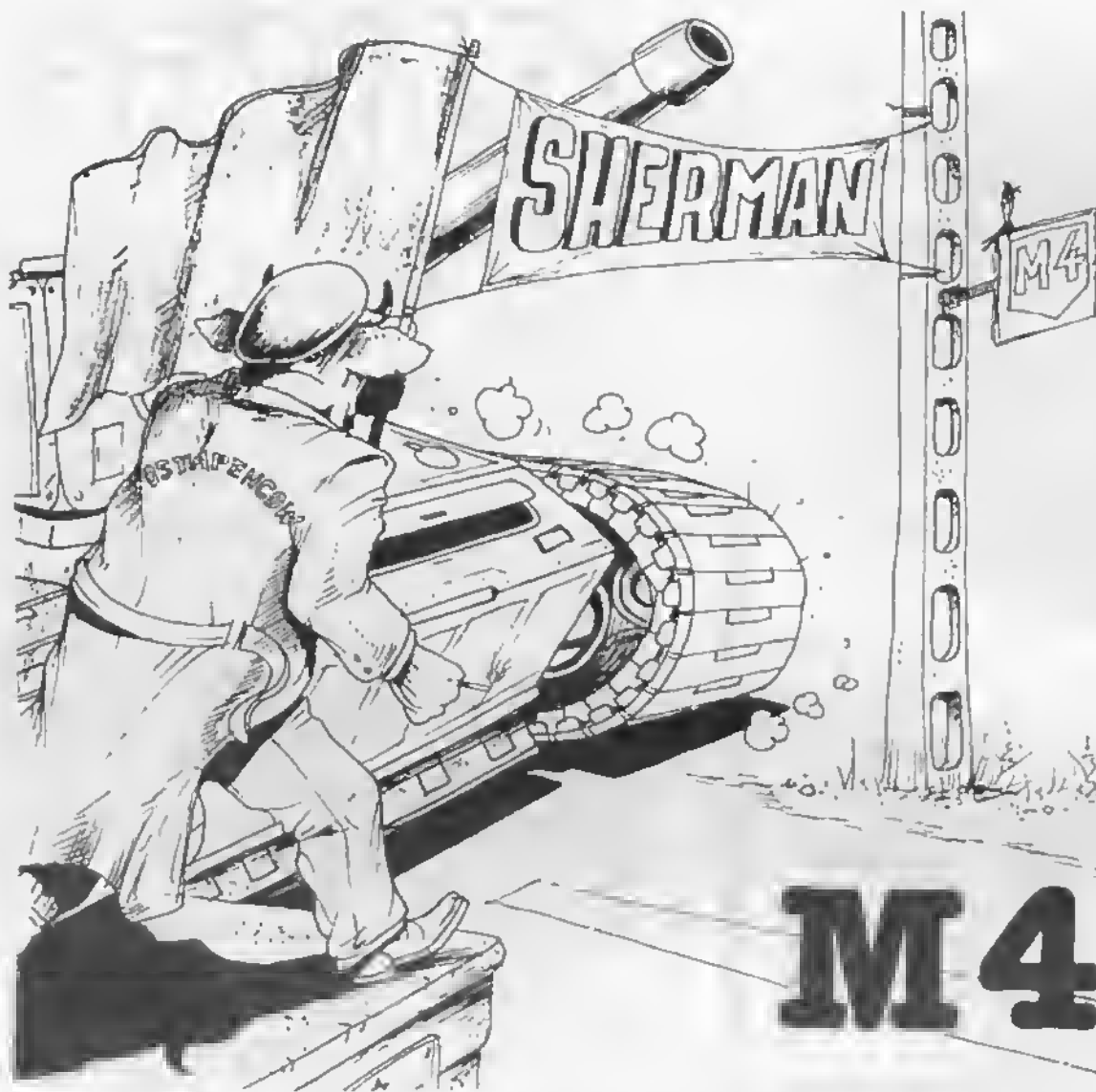
— kaland — 6 lemez

WAXWORKS (Accolade)

— akció-kaland — 10 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntetjük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf.: 363.



SHERMAN

M4

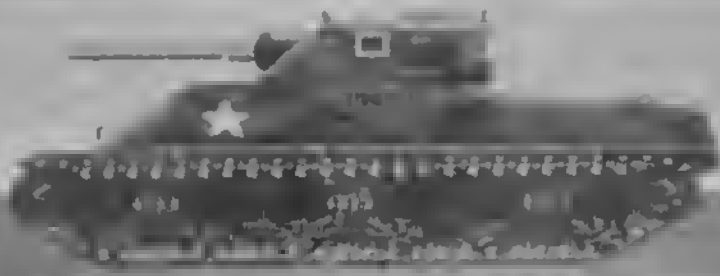
Láncfelpak, hatalmas, forgó lövegtorony, iszonyatos dübörgés — igen, ez a harckocsi világa. Katonavlások már tudják, hogy milyen pusztítást tud véghezvinni akár egy is a hatalmas, nagy tűzerőű acél-szörnyolegek közül. Sőt, ha nem magányosan porlyáznak, hanem csapatba verődve, egymást támogatva veszik fel a küzdelmet

az ellenséggel, sokkal nagyobb asótyuk van a győzelemre. Egy jó rajperanosnok, négy harckocsi és két rádiókocsi csodákra képes (Ebben nem vagyok teljesen biztos — Gatto). A pontosságukra jellemző, hogy egy — még csak nem is a legmodernebb arasztesú — T-72-es is úgy lö szét álló helyzetből egy 3 km-re lévő WC

bódet, mintha éppen az az orra alótt, 100 méterre álldogálna: a manat közbeni pontosságrol nem is szólva, 50-60 km-es sebesség mellett is úgy tart célra, mintha álló helyzetből próbálna lőni. Persze ez a fajta célzóberendezés nem olyan régen került fel a különböző típusú „acélkoporsókra”, és mivel a játékok ezzel amúgy is túl könnyű volna, érejük be csupasz, puritánul felszerelt harckocsikkal.

Nos, az M4-Sherman-ban — amely a II. világháború idején játszódik — éppen egy ilyen felállítású — 4 harckocsi és néha 2 rádiós dzsip — csapattal kell felvennünk a küzdelmet a sokfelől ránk toró és különböző tüzérvél rendelkező, német ellenséggel. Ezek után azért senki ne gondolja, hogy egy shoot'em up-al áll szemben. Messze nem degradálódott lo az a harci játék a szimpla lövöldözés szintjére! Jól át gondolt stratégia és kellő koncentráció nélkül a játékok akár 5 perc alatt is befejeződhet, de az igazi stratégia-szimuláció rejongoknak akár több órák kemény küzdelemre is fel kell készülniük. Induljunk is mindjárt neki a különböző beállításoknak, amiket csak azért részletezünk ilyen alaposan, mert valószínűleg nem mindenki keze ügyében hova egy francia szótár, ugyanis egy elterjedt PC-s verzió ezen a nyelven próbál kommunikálni velünk. Tehát, az angol menüpontok mellett 'F' jellel a francia változatot is leközelítjük. PC-n legelőször is ki kell választanunk a megfelelő grafikus kártyát (CGA/EGA/VGA), ehhez nem kell kommentár.





RHTT
 MISE EN SERVICE: 1941
 VITESSE MAXIMUM: 52 km/h
 POIDS: 40 tonne
 LONGUEUR: 6 m
 LARGEUR: 2,65 m
 ARMEMENT: CANON DE 75 mm

A főmenü:

View of Sherman/Visualisation Sherman:
 A Sherman adatai. Gyakorlatilag a tankunket nézhetjük meg, 2D kép, 3D forgó vektoros kép, majd adatok;

View of Enemy/Visualisation Ennemi: Az ellenség adatai, itt tekinthetjük meg az ellenséges tankokat, minden más meg egyezik az előzővel. A következő tenkra 'ENTER'-rel léphetünk;

Demo Mode: OEmonstráció (ugyanaz mint az előző kettő);

Normandy Campaign/Campagne de Normandie: Akciók Normandiában, ez az 1. helyszín;

Ardennes Campaign/Campagne des Ardennes: Akciók az Ardennokban, ez a 2. helyszín;

Desert Campaign/Campagne d'Afrique: Akciók Észak-Afrikában, ez a 3. helyszín.

Bőrmely opció kiválasztása után az alábbiak tűnnek elő:

Level of Realism/Niveau de réalisme: Valóságos körülmények;

Unlimited Ammunition/Munitions infinies (Y/N): végtelen lőszer beállítás (igen/nem);

Unlimited Fuel/Carburant infini (Y/N): végtelen üzemanyag beállítás (igen/nem);

Deep Rivers/Rivieres profondes (Y/N): át tudunk-e ekeágytalanul kelni a folyókon, vagy sem;

Fast Loading/Chargement rapide (Y/N): gyors lőszer utántöltés, tüzezés után (igen/nem);

Enemy Identified/Ennemi... (Y/N): Y esetben a térképen láthatjuk ellenségeinket, egyébként csak a tereptárgyak és a szövetségesek jelennek meg. Vigyázzunk, PC-n CGA módban nem látszanak a bunkerek!

Mission...: küldetések kiválasztása;

Campaign — Az adott helyszínen mind az 5 küldetést egymás után le kell játszani. Az 'ENTER'-t itt nyomogathatunk a küldetések között, ilyenkor a CAMPAIGN felírat helyén az egyes számok (1-5) jelennek meg.

Altied Forcea/Logistique Allée: Szövetségesek adatai;

No of Shermans/Nombre de Shermane: Sherman-jaink száma, vagyis hogy hány tank áll a bevetés során a rendelkezésünkre (1-4);

Reconnaissance Vehicles/Vehic de reconnaissance: hány jeep-et kapunk később (0-2);

Artillery support/Appui artillerie: tüzérségi támogatást kapunk-e a bevetés során;

Parametres Ennemi: Az ellenség adatai; **Experience:** tapasztalat (MIN-MID-MAX); **Troop Morale/Morale des troupes:** a raj morálja (MIN-MID-MAX);

Opponent/Adversaire: ellentél ügyessége (GUDERIAN/RUNDSTEDT/ROMMEL);

Start mission/Debuter la partie: a küldetlem kezdete;

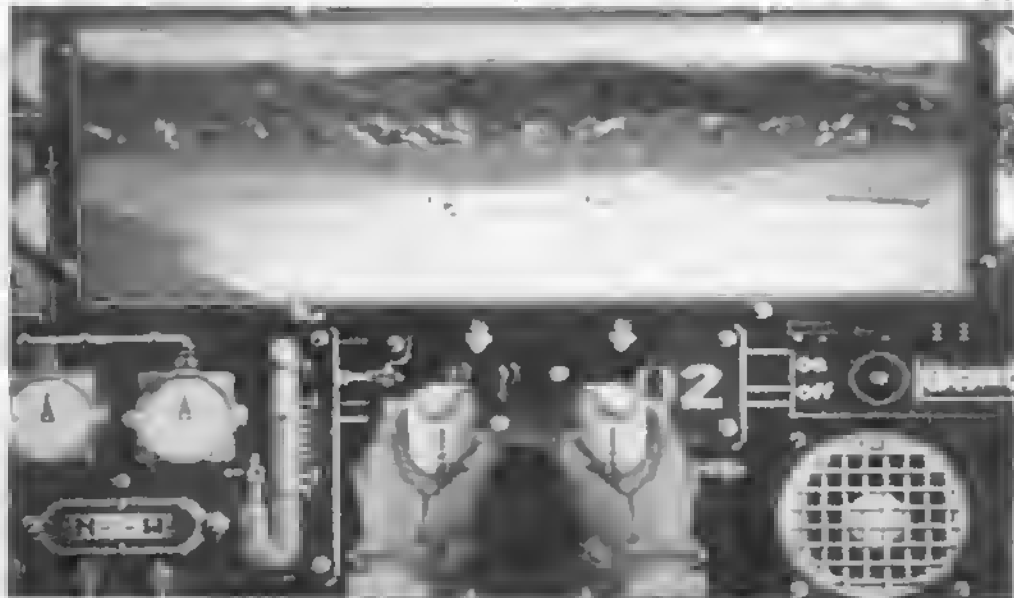
Bár később részletesebben megismerjük a kezelést, célszerű, ha már itt ez elején közlünk egy összefoglalást a kezdetőbillentyűkről:

'F1', 'V' — Kibámulhatunk a tankból, ha lepuflantották a periszkópot, mivel ekkor már csak így tudunk tájékozódni;

'F2', 'J' — Periszkóp. Ha megjelenne benne valami célpont, akkor ki is írja annak a nevét;

'F3', 'D' — Tankok, Jeep-ek állapota. Lővedékek száma (AMMUN), periszkópok száma, rádió, motor, ágyú, láncfalpak állapota, Jeep 1-2: élnek-e még, vagy nem. A küldetés szempontjából lényegtelen az állapotuk, de azért jobb, ha életben vannak.

'F4', 'C' — Térkép: **sarga pont** — ellenséges harckocsók; **piros pont** — saját harckocsók; **sarga zászló** — ellenséges terület; **piros zászló** — saját terület;



három sarga csik — ellenséges bázis; **három piros csik** — saját bázis; **azürke alakzat:** bunkerek; **'CRSR le/fe'** — a térkép mozgatása; **'1'-4'** — Válogathatunk a rendelkezésre álló tankok közül. Ha kiválasztottunk egyet, a térkép jobb első sarkában megjelenik a száma, és az, hogy mi a szerepe;

MOVE — mozog

BATTLE — csatázzal

NOTHING — ücsörög

DESTROY — annyi neki

'5/6' — a 2 Jeep között válogathatunk;

'F1' — vissza a főkébe;

'ENTER' — Autopilot k/ba (csak akkor, ha a térképen megadtunk egy célpontot);

'SPACE' — lövés;

'SPACE' + 'Yel' — lövéstávolság növelése;

'SPACE' + 'Jo' — lövéstávolság csökkentése;

'F9', 'R' — Rádió menü;

ARTILLERY — Ha azt választjuk, bajon a mep, és be kell jelölni, hova kérjük az erősítést. Ha 4-5 tigris nyomul felénk, nyomjuk a csoportra a pointert, a pár másodperc múlva csak füstölög romhalmaz lesz a helyükön (...és a mlen ken is, ha túl közel voltunk! CoVboy). Ne persze ez nem mindig alkalmazható, ha eltávolodtunk a bázistól, akkor idő mér nem ér al a segítő kéz (TOO FAR), csak magunkra hagyatkozhatunk.

VEHICLES — Ue., mint a mep-en az '1'-6' billentyűk;

END MISSION — No mi lehet?

QUIT — Ez meg pláne...

'F10', 'P' — Pouso

'ESC' — Ezt is érdemes kipróbálni;

A műszerfelon mindenki könnyedén el fog tájékozódni. A legfontosabb: Középtájon van egy lámpa. Amíg ez világít, addig nem löhetünk, mert a tankban éppen töltik a következő lövedéket. A jobb batkormánytól jobbra lévő szám jelzi az aktuális Sherman számát. A bal alsó sarokban találjuk az iránytűt, valamint felette 2 műszert, ami a 2 láncfal fordulatszámát mutatja.

Ha minden menüopciót a megfelelő módon beállítottunk, irány a harcmező! Legelőször vötsünk át térképre az 'F4' billentyűvel, és a joy mozgatásával tekintsük azt öt teljes terjedelmében. Így megtudhatjuk, hogy milyen stitégia szükséges a győzelem eléréséhez.

Jó parancsnok módjára adjuk ki utasításainkat a többi egységnek. Nyomjuk meg a mozgatni kívánt harckocsi azonosítóját ('1'-2'-3'-4', vagy a dzsipek '5'-6') és a joy

mozgatásával, majd e billentyű megnyomásával jelöljük ki a helyet, ahová utasításaink szerint el kell jutniuk. Tudnunk kell, hogy a pilótáink ugyan kíváncsiak, de ha menet közben támedás éri bormelyik egységet, az abban a pillanatban megáll és megvárja, míg mi foglalkozunk el a lövész helyét. Ilyenkor nyomjuk meg az azonosító számot és máris felvehetjük a küzdelmet az ellátomosan megbúvó bunkerekkel, a ránk törő ellenséges harckocsikkal, vagy akár szétlőhetjük az utunkba kerülő aknamezőt. Ugyanis — mint említettük — bár nagyon jó a pilótánk, van még egy apró hibája: annyira spórol az üzemanyaggal, hogy inkább a rövidebb utat választja a biztonságos helyett. Ezért nemegyszer be kell segítenünk, különben ott rostokol órákig az általa leküzdhetetlennek látszó akadály — folyó, aknamező — előtt. Tulajdonképpen megtehetjük, hogy minden harckocsit sajátkezűleg vezetünk végig a harcmezőn, de ebben az esetben igen szétszakadozott, darabos lesz játékunk. Sőt, ekkor fennáll ennek a veszélye is, hogy a kar fölemelés előre tolásával olyan sebességet próbálunk előcsalni járművünkkel, amit hosszú távon nem tud elviselni, míg ezt 'AUTO PILOT'-on elkerülhetjük.

Ha a tórkép használatával végeztünk, az 'ESC'-vel léphetünk vissza a játékba. Egyszerre akár mind a 6 gép mozgásban lehet, mi egyszerre egyet irányítunk (bár ez a 'multitask stratégia' azért annyira nem komoly, mint pl. az F-16-ban). Az 'F1' után — ami a lövegtoronyból való nézelődést teszi lehetővé — az 'F2'-t használva távcsővünkkel pásztázhatjuk végig körülöttünk a terepet. Ezt ezért fontos megtenni, mert nemegyszer előfordul, hogy menet közben dörrenést hallunk, majd rossz esetben harckocsink fogyását tudjuk csak regisztrálni. Ilyenkor feltehetően bezzantó, hogy hiába forgunk körbe bezzára szomjazva, nem látjuk az ellenséget. Ekkor jön a 'gukker' és máris előtűnik a távolban megbúvó szuny ellenfél. Ilyen esetben az ajánlott harcmodor a következő: A távcső használatával álljunk be nagyjából a cél felé, váltsunk át a lövegtoronyra, emeljük fel a lövegcsövet (tűz+lal-le) és adjunk gázt. Ha megpillantottuk a célt, villámgyorsan tüzeljünk, majd vonuljunk vissza. Azért fontos ezt gyorsan véghezvinni, mert többször előfordul, hogy a cél megpillantásakor már az ellenséges objektum is célra tart, így a lövéseket egyszerre adjuk le. Ebben az esetben a gyorsaság dönt. Jó harcmodor még az is, ha távcsővel figyeljük az ellenséget és amikor az oldalát mutatja felénk — aludni valamire — próbáljuk oldalba találni. Nem éppen sport, de legalább életszerű.

Az 'F3' billentyűt használva harckocsink állapotáról kaphatunk felvilágosítást. A legfontosabb: ha hajtóművünk mellett az 'Avante' piroslik, az motorunk megbetegedését jelenti. Ilyenkor nem tudunk egyebet tenni, mint otthagyni prédáját az ellenségnek. Szorocsa a szorocsa ellenségben, ha tönkrelővők járművünket, de a motorúp marad. Ekkor slessünk mjobb valamelyik bázisunkra, itt ugyanis kijavítják hibóinkat és lefőthetnek municióval. Tájékozódás közben néha előfordul, hogy nem akarunk a körbe körbe forgással vesződni, vagy csak egyszerűen menet közben szeretnénk látni a környezetünket. Erre négy gomb biztosít lehetőséget. Ezek az 'F5'-'F6'-'F7'-'F8' billentyűk Segítségükkel 90 fokunként tudjuk szomügyre venni a tájat.

Bizonyos esetekben mozgósíthatjuk tüzérségünket is, az 'F9' billentyű megnyomásával. Ilyenkor — az Artillery/Artillerie funkciódnál — ki kell választanunk a célterületet, majd a gomb megnyomásával kiadni a tűzparancsot.

Amennyiben a tórképen ki szeretnénk választani valamely járművünket, de az nem eker engedelmesséknél, nézzük meg, nem szerepel-e a harckocsi száma alatt a 'Detrukt' felirat. Ez ugyanis itt is — mint minden más esetben — a célobjektum, vagy harcosköz megsemmisítését jelölje valunk. A 'Rien' felirattal az egy helyben vesztelésről szerezhetünk információkat, de ez a felirat szerepel akkor is, ha üzemanyeghiány miatt hagyjuk az ellenséges terület közepén vesztágotlni páncélosunkat.

A parancsnokság étel kijelölt feladeteink kétfélek lehetnek: vagy le kell rombolni különböző objektumokat, vagy elég a bázisuk elfoglalása. Ez utóbbi esetben az elfoglalni kívánt helyen lessan menjünk neki az udvaron, vagy az építmény mellett álló zászlórúdnak, mire az máris átváltozik sejt színeinkre. Bárhol is oldjuk meg a kiadott feladatot, slossunk vissza a bázisra, hogy kijavíthassák harcosközünket és újult erővel vágassunk neki az újabb csatározásnak.

Előléptetés, karrier, állásfelmérés nem létezik, ekárcsak a WOLFPACK-ban. A játékhöz pedig konkrét megoldási mondatot edni nem tudunk, inkább egy tipphalmaz következik, csak úgy ömlesztve.



Hasznos tanácsok a játékhöz:

- Soha ne próbáljunk ellőni saját objektumunk felett, mert a program hibájából adódóan, nem érzékel magasságot, tehát szétlővi az első akadályt, ami légyonálban előtte áll.
- Az épületek, és különböző akadályok mégé bújat ellenséget úgy semmisítsük meg, hogy lőtávolon kívül, de messzelátótávolságon belül körüljünk a hátába és tiszta területről próbáljuk kilőni még akkor is, ha az a hedművelet több idővel jár is.
- Ha a játék elején a boállításoknál a folyóknak mélységet adunk, ekkor az ellenség olyan támadással során, amikor hidal is igénybe vesz, álljunk fel a híd túloldalán egyik Sherman-ünkkel, tartsunk célra maximális lőtávolságból a híd közepére. Mivel a híd túl keskeny a manőverezésre, így elég könnyű prédája lehet az ellenséges harckocsisapát negyszerű kővéseinknek.
- A dzsipeket próbáljuk úgy irányítani, hogy soha ne legyenek túl közel saját egységeinkhez, mivel itt fokozott veszélynek vannak kitéve. Őket is a páncélosokhoz képest maximális „messzelátó-határon” autózassuk a megfelelő helyre való eljutásig.
- Soha ne haladjunk a harckocsikkal egy csomóban, mert így könnyű lögyakorlatra biztatnánk az ellenséget.
- Támadás esetén azonnal — késlekedés nélkül — váltsunk át a harcban lévőre, mert két-három tiszta találat után má csak a roncsaiban gyönyörködhetünk.
- Automata irányítással soha ne küldjük harckocsijainkat ellenséges objektumok közelébe, mert így nagy eséllyel pályázhatunk a „loggorsabbban elvárzó játékos” címre.
- Mindon céltárgyat látszóval vizsgáljunk először meg, mert csak így lehetünk biztosak benne, hogy nem sajátunk-e vélet-

lenül e gyanúsak itél objektum. (Ugyanis velünk többször előfordult, hogy elfelejtettük harckocsink lányváltóztási parancsait, és mivel felénk közelelt, automotikusan kilőttük. Mikor nagy mellőnyről ráváltottunk a messzelátóra és meg akartuk csodélni művünkkel, rá kellett jönnünk, hogy a Sherman detrukt felíret messze nem mutat olyan jól, mint egy Tiger detrukt...)

- Sűrűn váltsunk vissza a tórképre, mert az ellenség nem csak szemből támadt! Sokszor megtörtént, hogy tórképiól való visszaváltásunk után olyan harckocsink keveredett tűzharcba, aminek közelében nemhogy ellenség, de még szövetséges sem volt. Mire újra odanéztünk, már két ellenséges löveg épította darabokra, két órák küzdelem árán életben tartatt Sherman-unkat.
- Épületek csak ekkor lőjünk szét, ha muszáj! Nem mindig vesz jó néven a gép, és sajnos néha a támadók saját bázisunk mellett álldogálnak. Ilyenkor a régi shoot'em up-osok hemer széteprítanak mindent az ellenség közelében, arra nem is gondolva, hogy egy megtévesztő hadművelet áldozatai.



Ennyi lett volna az M4-SHERMAN rövid ismeretetője. A grafika lehetne jobb is (CGA-n? CoVboy), több tereptárgyat is alkothatunk volna. A heng kritikan eluli, bár Amigán a zőrejek nem sikerűtek rosszul. Hogy ennyi negatívuma ellenőre miért kézőljük? Mert egy normálisan játszható szimulátor, meg egyébként is hiányoltatuk a szimulátor-írókat a CoV-ban. Hát csak azért.



TÖKÖSMÁKOS

The Last Battle (C64, Amiga, PC)

A játékok **Final Battle** néven is offerjedd... Nos, erről e kis materiálról prószáltunk össze-hozni valamit, több mint kevesebb sikerrel. A korottörténet talán mindenki számára ismerős: Homicidától Boncidálg mink vónánk e legnagyobb hero-k, de a nagy Gaz ol Gonosz törbecsolt, lemészárolt, lelnégylet, bebörtönözött stb. Most éppen egy börtönben üldögélünk és azon gondolkodunk, hogy is szorozhatnánk vissza megszokott posztunkat...

A program kezelése roppant háláson lett megoldva, minden a kényelmet szolgálja (legalábbis elsőre úgy tűnik...) Nézzük sorban a dolgokat:

Fent a képernyő legfetején e piros fejléccen látható a **helyiség neve** és való egyvonalban az eddig elért **teljaitlmény** százaléka.

A bal felső sarokban látható az **aktuális hős bukása**. (Később ugyanis többen is leszünk...) Alatta egy kis pajzs látható, ide főr is még három. Ha a lejesckénkre bal gombbal clickelünk egy **Inventory**-t kapunk. A nyilakkal scrollozhatunk előre/hátra, a nyilak mellett két ikon a klloépőre jó. A sor végén lovó képek a tárgyak típusaira utalnak; az első e vegyes, a második e legyver, a harmadik e zárberhelő alkalmatosságok, e negyedik pedig a kaja számára lenntartott ablakokat kapcsolja be.

Ha a tejjre a jobb gombbal clickelünk a különböz **fiók**ok és **szellemi épességünk**ot szemrevételezhetjük, az időt kúksízhajjuk, beszélgethetünk. Ügyeljünk rá, hogy a strength melletti vonal ne nagyon menjen a fele alá!

A kis pajzsoknak kétlőle szerepük van. **Változathatunk a szereplők közt és beozelgethetünk egymás közt.**

Az első úgy gondoljuk, egyértelmű, de a második se nehéz. Váltunk erre a krapira, amelyikhez szónokolni akarunk. Vigyük rá e kurzort az erca feletti jobbra látható kis pajzsra és a bal gomb nyomvatartása mellett vigyük at a képernyő szimmetrikus üres oldalára. (Oda, ahol azok a szereplők jelennek meg, akikkel találkoztunk...). Ezek után kapcsoljunk a beszélőre, majd e másik flic-kő arcképén (aki most jobb oldalt van...) nyomjuk meg e jobb gombot. A menüben válasszuk az egymás felé forduló arcokat, és ha az alenynek van valami épkeztől kö-zólnivelője, az az üzenetsorban meg fog jolenni (Ha nincs, az is...) Egyébként így tudunk mindenki mással beszélgetni, csak a "másoknak" nem lesz pajzsa, hanem egyből jobb oldalt jelennek meg.

Menjünk lejjebb. Itt van egy **lőtra** meg egy **ajtó**. Na vajon mire jók? A lőtre lelet/alatt van egy-egy nyíl az ajtó felett/felett pedig egy in/out felirat. Ha bármelyik zöld, akkor az ez irány bemozogható.

Ezek alatt van a **napezakot** és az **időjárás** jelző kép. Ez egy igen fontos dolog. Ha es-le lesz akkor pihentessük karaktereket masnap reggelig, hogy a "morale" a lehető legmagasabb legyen. Az időjárás változása nagyon poénos: Sterofoae kint mászkált a mo-zón aztán egyszer csak belecsapott egy villám és kinyúadt!

A kóp mellett vannak a **caalekvást befo-lyásoló ikonok**. A kérdőjel az oporató. Itt ol kell mondeni, hogy egy tárgyat három léle módon használhatunk.

1. Kétszer ráclickelünk (gyorsan...). Ilyenkor he jó valamire, akkor a szereplő ron-doltetészerűen csinál vele valamit. Erdemes minden képernyőn mindenre ráclickelgetni így sok fontos dologra rájő-hetünk...

2. Megnyitjuk az **Inventory**-t, és ott clickel-ünk kétszer a tárgyra. Így lehet pl. a mellényből gombolyagot csinálni...

3. Megnyitjuk az **Inventory**-t, ráclickelünk e kérdőjelre, aztán a tárgyra, majd arra, amlin használni akarjuk.

Kézzel odozhatunk tárgyakat, vagy odo-adhatjuk veleiknek. A **azájjal** ohatunk. Ez fontos, mert az erő folyamatosan csökken. Egy sajátos programhibának köszönhetően a kaja (és a legtöbb tárgy) végtelen számban felvethető. (Csak a teherbíresunk a limit...). Ha egy tárggyal valamit csinálunk, az mindaddig nem tűnik el, amig veleml képernyőmódosító utasítást nem adunk. (Ilyen pl. ha karektert váltunk.)

Clickeljük a szájjra, aztán a hamira és kász. Ezt olvógozzuk vagy tizszer, (addigra csurig is megy az energy...) aztán egyso-rúon lovosaszuk tárgyaitk közé. (Folyama-tos bal gombbal rávisszük az arcképünk-re.). Így jól is lektünk és a haml is megma-radt.

A **kard** e harcolásra jó elsősorban, de ké-sőbb kiderül, hogy jó másra is. Kiválasztjuk az áldozatot, a legyvert és mér folyik is a rombalás.

A **zész** a pihenés. Ha este lett, minden fic-kónkat 2-szer pihentessük, akkor lesz reg-gel is meg mas.morale is.

A **zöld pacni** a térkép. Legeslegjobb funk-clója az, hogy megkímél minket egy oomó mászkálástól. Vigyük rá e kurzort erre a részre, ahová menni akarunk és válasszuk a legalsó ikont Szuper!

Az a **rengeteg irány**, mind mozgásra jó. Amelyik zöld, arra lehet menni. Egy csomó pályán csak bizonyos teendők olvógzése után szabadulnak lel irányok, szóval ne ad-juk lel, ha nem tudunk valahol továbbmen-ni.

A **füllel** hallgatózhatunk, nem sok heszne van.

A **azoműveg** egy **examina**. A bal gomb egy áltelános ismertető (ami néha help-nok is beillik) a jobb gomb alapos vizsgálat lenne, de a ml verzióknak valehogy nem akar működni. A lentl kis lemez körülöti **kis nyilakkal** az üzenetablakot scrollozhatjuk a lemez pedig a I/O menü.

Az ikonok sorrendben **Load from disk**, **Save to disk**, **Load from Ram**, **Save to Ram (!!!)**, **Restart game**, **Quit game**, **Return to game**. Fordítás talán nem szükséges.

Ne, ennyl papolás után lán már neki is áll-hatnánk a játéknak, mert lomegy a nep, mi-re végzünk.

Kezdelben e celánkban unatkozunk, ami-kor egyszer csak az az ötletünk támad, hogy jó lenne kijutni ebből az igénytelen helylségből. Hát, van itt minden mi, szom szájnek ingoro Túrkalhatunk a homokban, rázhatjuk a láncokat a lalon, pancsolhatunk e vízben, tologathatjuk a kavicsokat, de va-lahogy egyik sem vezet különösebb ered-ményre. Ven itt néhány üvegcszilánk (**PIECES OF GLASS**) amit megunkhoz is veszünk. Ezek után lordítsuk figyolmunket a lapadunk lelő. A program szerint igen

ócaka és nátkülöz minden kényelme. Hm! Próbáljuk lomtalanítani. Az nem sikerül, vi-azont klügyeskedtük hogy a récs alá körül-jön. Nnnl, mehetünk felfele.

Nem túl biztató a helyszín, de majd csak ki-érünk Innen is. Két click a rácson és már mászhatunk is tovább. (Kiváncsibb játéko-sok elkezdhetnek hosszasan kotorászni a terepen, majd újrakozhatnak a játékot.)

Innen trappolunk tovább észak felé és ott nyílssuk ki a rácst. (Van még akl nem tud-já, hogyan kell?) Tovább északnak. Egy csusszanás, egy koppanás, egy ordítás és már lent is vagyunk. Itt összefutunk **Jerub**-bal, aki tudvevolólog egy pap, és szeren-csétlenebb sorsú társával. (Arra, hogy oz egy ór lenne, gondolni se merünk.) Egye-lőre na nagyon logatkozunk velük, in-kább tekerjük tovább délnek. Kocogjunk ol egész a sarokig. Itt gyorsan kotelek és máris egy laejtő előtt élünk. Csukva van. Nyílssuk be, és ha eddig nagyon gyorsak voltunk, még élatban találjuk kedvenc ba-rátainkat — egy rosszarú humanoiddal együtt. Itt biztonság kedvéért menlsünk egy állást a RAM-be aztán gyerünk.

Clickeljük e kerde, e humanoidra, aztán a lábra. A megjelenő képen várjunk vagy 5 sec-at aztán click a 2 ercon. Ha szeren-csénk van, ekkor a humanoid elojti a kését vagy moghal és itmaradnak e csontjai. Ha nincs szerencsénk oífűstől, és akkor tölt-hetjük az állást. Ha megvan a kás és a lickő is halott, visszavohetünk a tempóbból. Lehet lelele menni. Menjünk, aztán tölt-sük vissza a logutóbbi állást. Így jár, akl kótél-nélkül gödrökbe ugrál. (Pedig korlát is volt!) Fordítsuk figyolmunket inkább rabeszkodó barátainkra. Fárlek löven természetesen a nőneműn kozdjuk e dolgot. Egy kótéllel van összeragadva, ami úgy néz ki hogy egy csomótűrő dáma, mert nem bírjuk loszedni róla. Na oló azt a kést és már miánk is a loány. (Cy.k.: — 1 click a kardon, egy click a késen, egy click e kótélen. A kótélen és NEM A NŐN!)

Ja, itt jut eszünkbe, hogy e hullákban, meg líókéban stb. e jobb egérgombbal tudunk nözelődni

A másik egyén hlmnemű, és **Pagon** névre hallgat. Akár itt is hagyhatnánk, de azért győz a szolidaritás (na meg persze kőne az a 100% is a játék végére). Szóval kizaba-dítjuk 2 click ott, ahol a prg. e keze mellett (jobb kéz nekünk) azt mondje **CHAIN COVERED IN A RUST**, és a lickő már vigyo-rogva áll is közönt. Nocsak, 3 pajzs mar meg is van, csak nem lesz még a végén itt valamit?!

• Jo(h)nny

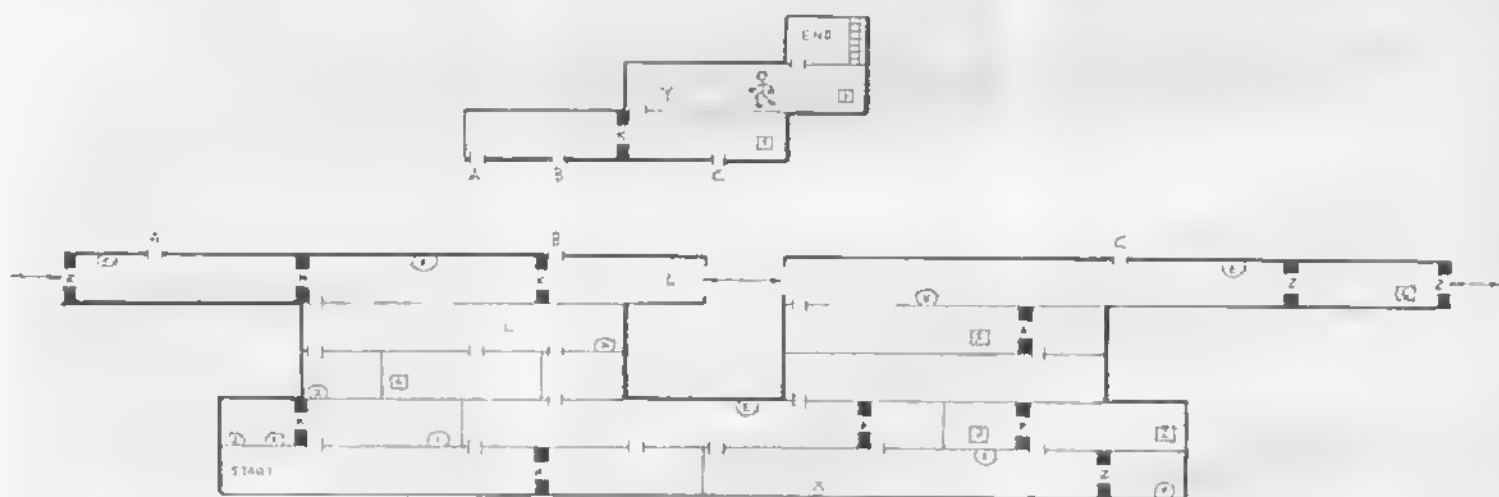


MANDROID (64, Amiga) — Creators: Blue Jaguar Studio, Eger

F — Fuel; S — Start; ↑ — Itt kellene valami nagyot alkotni

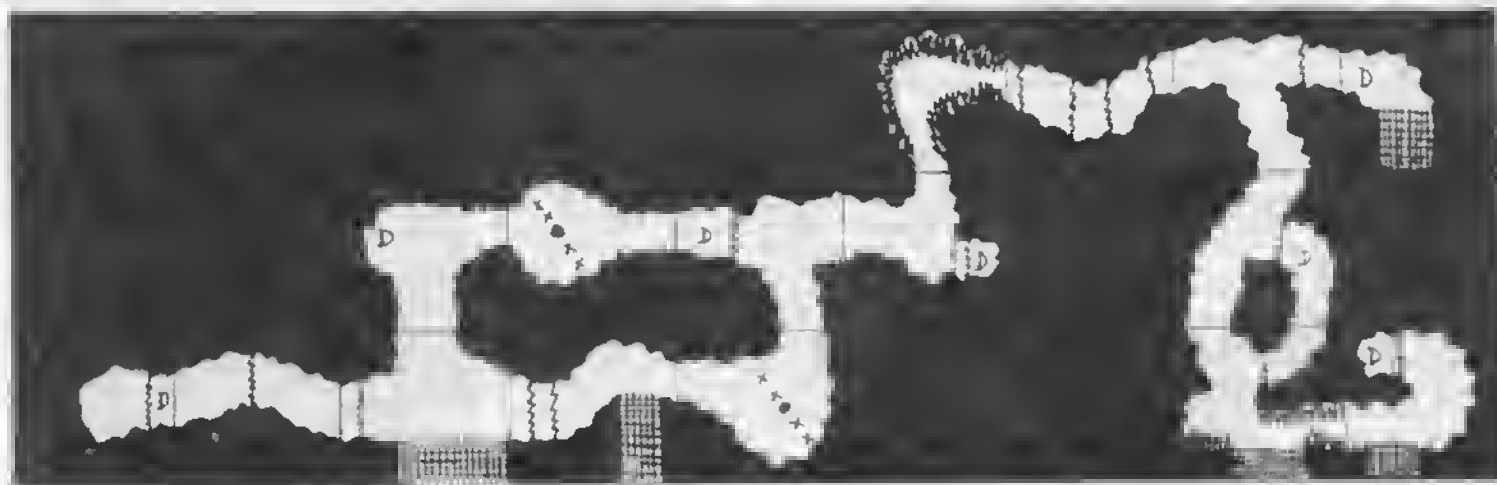


KENDO WARRIOR (64, Amiga) — Creator: Varga Viktor, Miskolc



TEENAGE M. HERO TURTLES (64, Amiga) — Creator: Surányi Zoltán, Hódmezővásárhely

Viz alatti labirintus pályája: D — dinamit; ⚡ — Elektromos kapu



Adventure Tour



BREKK!

A BÉKAHÁR VÁRAZSOLT KIRÁLYLÁNY

ÍRTA: VÉLESSÁK ROBERT (ATTACKER-DÖFT)
(C) 1996

olyan?), annak azt javasoljuk, hogy kezdő lépésként próbálkozzon azzal, hogy: OL-VASD FELIRATOT, NYISD KAPUT, K, FOGD KÖNYVET, NY, NY, NY, L, F, F, K, K, F, FOGD ALMÁT, L, K, K, K, L, NY, D, K, L, FOGD KULCSOT, K, FOGD VÁRAZSGÖMBÖT, F, K, K, K, K, F, F, FOGD PÉNZT, D, F, L, NY, L, L, L, L, E, D, FOGD KULCSOT, E, E, E, E, E, E, NY, NY, OLVASD FELIRATOT, NYISD KAPUT, NY, DOBD PÉNZT, D, NY, NY, NY, NY, NY, NY, NY, OLVASD SZÖVEGET, MONDD JÓBARÁT (itt jegyezzük meg: nem volt szép dolog egy Tolkien nevű úrlembert részéről, hogy valamelyik — hatalmasat bukott — ponyvarogégyében felhasználta ezt — az ebből a játékprogramból származó — ötletet), NY, VIZSGÁLO BÉKÁT... És itt csodálatos mondat minden tudomány, tehát jöhet a szokásos püder: az utolsó lépés kitalálását a kedves Olvasóra bizzuk (nem ajánlott pl. löldhözvágni a balsorsú hölgyet...). A végére hagytuk a szokásos kiértékelést: a BREKKK! nagyszerű. Messziről büzlök ugyan róla, hogy Amiga-áttal, tekintve, hogy mindennemű grafika, zene és ékezetes karakterkészlet használatát teljes mértékben nélkülözi, de azért kellemes felüldülést nyújthat a ZX-81-hoz szokott adventure-rajongóknak. Akikben viszont van egy kis jóérzés, az mesziről elkerülte ezt a főmórvényt. Szép volt Robi!

BREKK! (C64)

Előjáróban csak annyit, hogy a program népes szerzőgárdája — szintén hihetetlen, de — meggyőződik azzal a személytel, akinek az *Alvilág Ura* is aleteműt lelkén szárad (valami ócska lamor — minek ő az ilyen?), és a most ismertetőre kerülő software-termék megjelenését mintegy másfél éves fejlesztői munka előzte meg (annyi idő alatt tanult meg programozni a szerencsétlen). Ez volt az egyik első programja a lamor könyvértékelőnek (az előzőtiek is hasonló színvonalat képviseltek...), és abból kifolyólag meg kell említeni, hogy a hihetetlenül fantáziadús elm, a mindenki által jól ismert mesebeli Bulo Bufo-ra utal, mely szintén — a sablonos mesetörténetekkel drámai ellentétben — egy nőnemű királyfi,

azaz egy királylány személyét, bocsánat: karakterét rejti magába (ha hínni lehet a szóbeszédnek, akkor a Bard's TI. 3. egyik wizardja varázsolta BKV). E rövid kis bevezető után mindjárt ugorjunk is bele a dolog kelkő számtani szélébe, gy.k. képzeljünk a játék mellé egy vasos közikönyvet, és kövessük az útmutatóját: játsszuk végig a játékot! Előre ligyelmeztetünk mindenkit, hogy nem ért, ha maga mellé készít némi hideg élelmet, mert egy nem mindennapi, bonyolult galandjátékra van szó. Aki az oddigi információk birtokában egyedül látta neki a gordiuszi csomóhoz hasonló rejtegy kibogozásának, az nem is tudja, miért olvasta el idáig, akik pedig egyáltalán még érdekelt az egész (van még itt

QUEST FOR THE BEST 2. (C64)

Ez is egy magyar nyelvű szöveges kalandjáték. Az 1. rész hibásan lett írva (vagy törve? CoVboy). Az elfordított verzió nem sok szót ért meg, de ahhoz is tudok egy kezdő lépést adni (Észak; Használat; Pisztol; (=return). A karakterkészlet is igen csak el lett CURE-va...

A 2. rész a szerzők állításának +felolvasón 100x jobb. Jó a KHAR-készlet, van zene (DEMOK-ból rippelve), képek azok nincsenek, de az elsőben sem voltak. (Legfeljebb csak 6 db, de nem találkoztam velük). SAVE/LOAD.

A játék célja +nyerni az örökös próbatét (vagy valami ilyesmi). Ehhez 4 korban kell küldetést (?) teljesíteni. 1 pálya után a következőre csak az időkoordináták beállításával mehetünk. A második 65-84, a harmadik 73-21 (?) az utolsót sajnos nem tudom.

Most kivételesen két pályát írok le, kedves nálának ez is +teszt.

ŐSKOR

Észak, nyugat, felvesz kőbaltát, vizsgál fal, húz dárdahegy (11), vissza a stérthelyre s onnan Kelet, itt a folyó. Mivel az orók ló-pésenként 1-gyel csökken, itt az Iszik parancsal nő 10-zel. Úszik, használ kőbaltát, csak egy dögölt medve van itt. Dél, úszik, vizsgál fal, észak, ad dárdahegy ősember (25%) és kaptunk egy talizmánt. Menjünk a barlang elé és Észak, Mutat talizmán (44%). Még ne menjünk NY-ra, hanem vissza a völgybe. Újabb itt leledzik egy titokzatos készülék: Felvesz készülék (63%), vizsgál készülék. Most mehetünk a Mammuthoz. Nyom gomb, nyugat, észak, segítség, rajzol fal (84%)! Felvesz távirányító, ezt így kell beírni! Gyerünk a tóhoz. Bekapcsol távirányító (93%). Használat távirányító (100%). Már csak 1 lépés van: VÁR.

ŐKOR

A Nilus nem éppen kellemes tartózkodási hely a krokodílok miatt. De azért tényked-

hetünk. Fog Hal, ha nem sikerült, akkor Fog Hal, úszik. 2x Kelet, dél, nyugat. Itt a rab-szolga. Vizsgál vaságy, felvesz szobor (12%), Beszél rab-szolga, Ad hal rab-szolga (24%). Menjünk Kolopátrához és adjunk neki mindent. Jutalmunk egy kulcs, egy papirusz és 50%. 2xKelet, mutat papirusz (64%), vizsgál szfinx, mászik szfinx, felvesz pergament (68%), mászik föld. Vissza a rab-szolgához. Nyit ajtó kulcs, dél, felvesz térkép (84%), észak, 2xKelet, beszél ember, mutat... ember...

Adjunk ki folyamatosan Segítség parancsokat. Akinak az elején SYNTAX ERROR...-ral loall és le tudja szedni a védelmet (Listovédelom) az úrkálhat benne. Akinak nem hibás, az próbálja + kinyitni a térképet, majd használni a piramisban. És járjunk el a pergament szerinti!

• PAPP ATTILA, Vác

SÁRKÁNYKIRÁLY (C64)

Mivel úgyis odavagytok az őskori játékokért, egy 1000 éves, de szuper program letöltését küldjük el. Nem csigáziaik benneteket tovább, címe: Sárkánykirály. Indítás után a szokásos handabanda, üdvözlés stb. Gombnyomás után értékes információhoz jutunk: egy nagyon régi, félelemes ház előtt állunk, de jólünk (alvilág). Felvethetünk egy két dolgot, de inkább menjünk be a házba (Csangass). (Mássz be az ajtón). Az előszobában vagyunk, a csapóajtón ne is próbáljunk lemászni, gyorunk keletre (K). Já, az abédő! Ebédet nem kapunk, tehát kelet. A hallba érkeztünk, ahol a jó öreg drakula már vár minket. Elszórakozhatunk vele, (Üsd Drakulát), (Rúgd Drakulát), (Edd meg Drakulát) ezután gyorunk délre (D) Aha a társalgó! (Vizsgál meg az asztalt). Találtunk valamit! Miután boltuk, hogy (Újra) megtudjuk hogy a valami kánya. (Fogd kányát). Játsszani kellenő! (Kártyázz az öreggel) Hálából az öreg sok homályos dologról felvilágosítást ad. Ezután kelet, Ó, egy lostmény! Műélvezet helyett másszunk át rajta. (V lostmény). (Mássz lostmény) kilométeres zuhanás után egy kifosztott teremben találjuk magunkat. A változatosság

kedvéért kálot Vegyük fel a vesrudat. (Fogd vasrud) és menjünk vissza nyugatra (N) majd észak. (É) Pihonjunk egy kicsit. (Ulj le a szőnyegre) Hoppá, repülünk: egyenesen a fürdőszobába. Itt vegyük fel a kalapácsot. (Fogd kalapács) és törjük be vala az ablakot. (Törd ki az ablakot) idojo odábbálni. (Mássz ki az ablakon) Ebben a kopár udvarban sommi jót nem lehet csinálni, úgyhogy gyorunk keletre. Itt vegyük fel az egorat, (Fogd egor) és manjünk tovább. (K) Toгыűk magunkévá a fakarasztet, (Fogd fakoraszt) és menjünk északra Ááá, itt valaki hőhért játszik! Mivel ha loftogatnak nem kapunk levegőt, pár perc múlva leáll a karingás meg a szív működés, és klinikai halottá nyilvánítanak minket. De jó vicc volt, kezdhetjük előlről! Most menjünk észak helyett inkább nyugatra, majd megint nyugatra. Másszunk vissza az ablakon. (Mássz ki az ablakon) Innan délre, majd magint délre. Drakula nem a legjobb társalgódó, úgyhogy próbáljunk lépni keletre. Ha felvettük a korosztot sikerülni fog, ha nem, Drakula visszalő. Vegyük fel a nyakörvet, (Fogd nyakörv) és próbáljuk fel. (Visel nyakörv) Ezután észak. Ezt hogy csináltuk,

a fürdőszobában vagyunk! A már ismert módon másszunk át az ablakon, és fel a tűzlétrán. Na hagyjuk éhenveszni a cicust, (Étesd meg az egorat a macskával) manjünk északra, majd másszunk le az erkélyre. (Mássz le az erkélyre) most menjünk keletre. Ó, egy hölgy! Malackodhatunk egy kicsit, (Dugd hölgy) (Smárold hölgy), (Fokúdj rá a hölgyre) stb. Ha megvizsgáljuk (V hölgy) rájövünk, hogy halott, úgyhogy hagyjuk magára, de előbb vegyük fel az azbesztruhát. (Fogd azbesztruhát) Ha megvan, vissza a kezdetekhez, menjünk vissza a csapóajtóhoz, (N), (D), (D), (L) = le, (Mássz ki az ablakon) (D), (D), (N), (N). Sajnos a csapóajtó zárva van, de nem baj. (Feszítsd fel a csapóajtót a vasrúddal) Kinyit! Ölsük magunkra az azbesztruhát (Visel azbesztruhát) és másszunk le. (Mássz le a csapóajtón) Itt a sárkánykirály, és tűzet okád ránk (hát nem aranyos?) Itt látjuk barátunkat is, akit ki kellene szabadítani. Mivel szaronszállan meg van kötözve, oldozzuk ki: (Oldozd férfi) Ezután már csak gratuláció következik, és egy még jobb folytatás. Nos, annyi volt!

• NUCLEALSOFT, Kérésdond

SECRET OF THE SILVER BLADES (64, Amiga, PC)

Szóval van egy-két változás.

Mege apella:

Stone to flesh: kővé vált karakter meggyógyítása. Fontos!

Mess invisibility: láthatatlanság 3-szor 3-mas területen.

Globe of invulnerability: minor globe part 2.

Power word stun: a célpont ezután nem támad.

Delayad blast fireball: ez egy időzített tűzlabda.

Disintegrate: támadó varázslat.

Ezek most csupa leval 6-7-as varázslatok! A program túl jó lett, a játékkálát a COK-ból be lehet tölteni az SSB-ben, ha átírjuk a filanevet. A játék elején kapunk pár mágikus tárgyat, becsüjük meg őket. Ezután irány a *hall of training*, ugyanis a program hibája miatt megnövekedtük pár levalunkot. Ezután egy sáta az *armoury*-ba, memorizálni a varázslatokat, és go! A *muyor* azt tanácsolta, nézzünk be *Marcus*-hoz, a mágushoz, de azt a *tour*-t hagyjuk későbbre. Inkább monjünk a *teleport*hoz, és lépünk

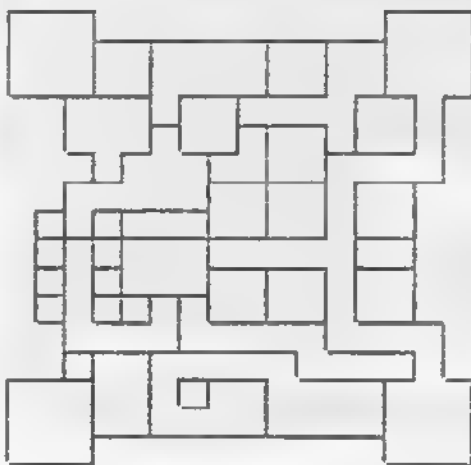
bale. Most kezdünk el mászkálni, amíg pár mágusba és papba nem akadunk. Mészároljuk le őket (célszerű külön-külön). Mindkét csapat itthagy nekünk pár mágikus tárgyat. Ezután monjünk el a *Well*-hez. Közben néhány vörös sárkány fog minket belogítani. A szorított *loo gem*-et rögtön adjuk oda a *Well*-nek, mire almondja, hogy a következő kincset egy kisebb vörös sárkány vadi a bányában. A bánya természetesen egy hatalmas dungeon. A sárkány (aki még véletlenül sem kisebb, mint a másik) az 5,48-as koordinátán található. Van nála néhány használható dolog (*cloak of displacement*, *ring of invisibility*), valamint egy amulett. Most irány a város, ahol beugrunk *Marcus*-hoz egy kis csevegésre. A tőstőrei nem nagyon örülnek ennek, és megpróbálnak larázni, de mi ne hagyjuk azt. *Marcus* tőstőrei csupa *BC LORD*, tehát dobjunk be közéjük egy *fireball*-t. Ezután irány a jobb oldali ajtó (a bal oldalliban nagyon gyengo allenfél van, aki akarja 4000 *ax. point*ért le-mészárolhatja őket.), ahol megjeleNIK *Mar-*

cus, közli, hogy ostobaság volt idejönni stb. — aztán biztos, ami biztos, lép. De azért itthagyott nekünk pár *FIRE GIANT*-ot. *MEDUSA*-t, és még egy-két kedves lényt. A *MEDUSA*-ba eresszünk bale egy *magic missile*-t, de mindeképpen nyírjuk ki az első körben. (Ha véletlenül sikerülne kővé változtatni valamegik emberünket, a templomban meggyógyítják.) A harc után talált pénz, mágikus tárgyat ne hagyjuk itt, toгыűk ki. Kifaló menet vásárolhatunk negyedéren *scroll*-okat, de jobb, ha tartogatunk egy kis pénzt. Ezen apró dolog alsimlítása után irány a *vault*, ahol előbb némi információt kapunk a *Fakete Kör* szekta tagjairól, majd a *Well* elmoséli nekünk, hogy az amulettoi, amit a sárkány itthagyott nekünk, nagyszerűen meg lehet találni a kulcsokat, amelyek a nagy kaput nyitják. A nagy kapu a banya 83,9-es koordinátáján található, és be van iagyva. Szóval addig tartott a segedelem. Ja, a 24,38-as koordinátán található néhány szektatag, ergo mágikus tárgy.

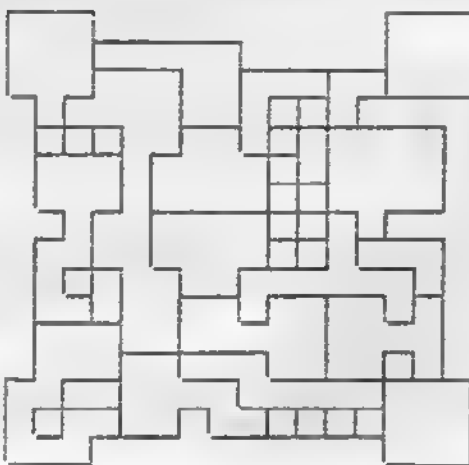
• PÓLÓSKÉI ANDRÁS & OROSZ FERENC, Budapest

DEATH KNIGHTS OF KRYNN (64, Amiga, PC) — A térképek folytatása (CoV 29/30)

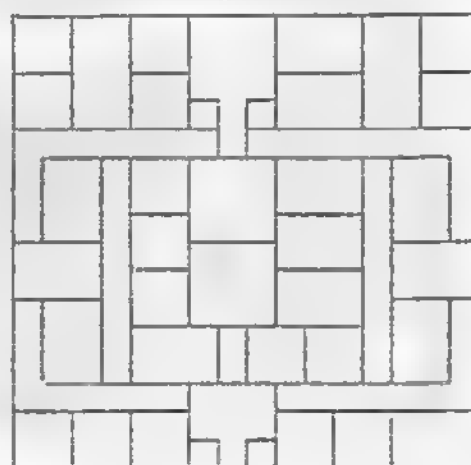
61



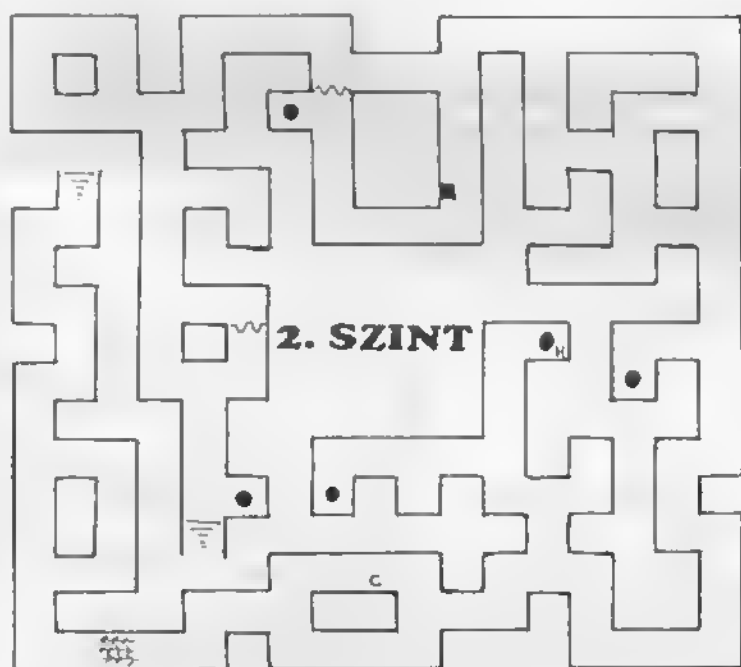
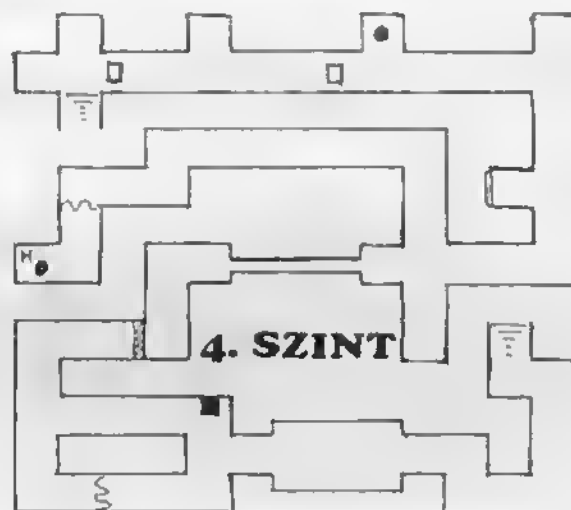
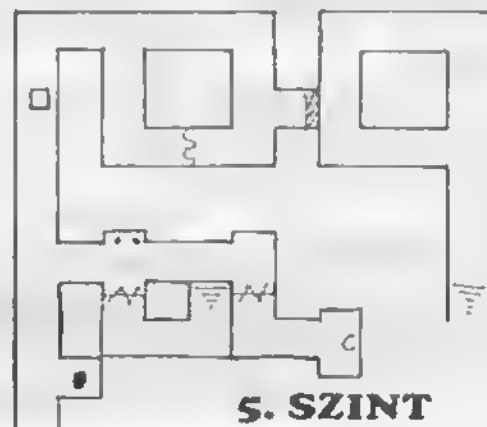
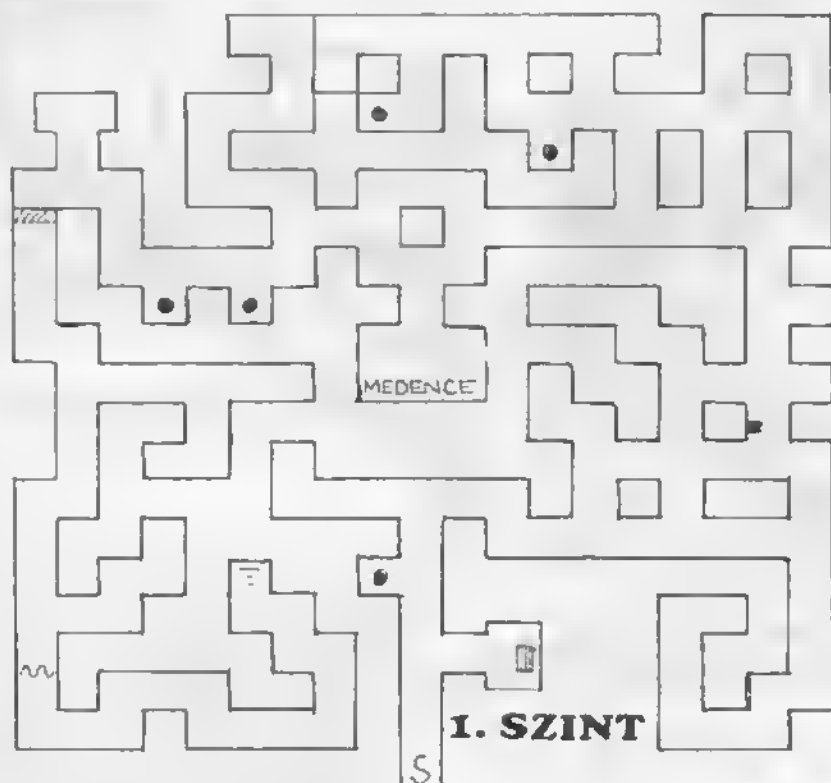
62



63



PIRAMIS



- - Gerenda C - Csempe
- ~ - Zsinór □ - Lépdő
- - Szobor ▽ - Lépcső
- S - Start ▨ - Üveg, vagy tükör
- H - Hangvilla
- ⚡ - Szén
- AA - Titkos ajtó (kép mögött)
- XXX - Titkos ajtó (mérleg mellett)

Örökéletek

Extra Alrwolf: 8103,234; 8104,234;
8105,234; 5724,234; 5725,234;
5726,234; 9411,255; 7953,128; 7954,39.
King of Kings: 4295,255 (255 élet);
9747,234; 9748,234; 9749,234 (örökélet);
4308,x (pálya száma).
Stellar Wars: 9833,234; 9834,234;
9835,234 vagy 9833,238.
Pokol tereny: 5587,240; 5588,1;
13493,96; 13515,96 majd MONITOR ->
G3680.

ATOMIX

Helló everybody! Már megint KERI® a SOFTY-STOFY®-tól! Közölrre tétetik, jön az ATOMIX c. program ismertetője. Készült az úr 1990. évében. Irányítása: JOY(0) In PORT (0) #2. Vájj rá a 'SPACE'-re! Funkciók:

- Egy/két játékos (két játékos esetén ugyanazon (!) játszmában szerepelnek, időbeli elosztással mind a ketten);
- Fokozat: könnyű, normál, nehéz;
- Kezdő fokozat (mindig azzal a fokozattal lehet indítani a játékot — beállítás után —, ahol előzőleg otthagytuk a fogunkat...);

STARRRITTT!!! (YEAH!!!)

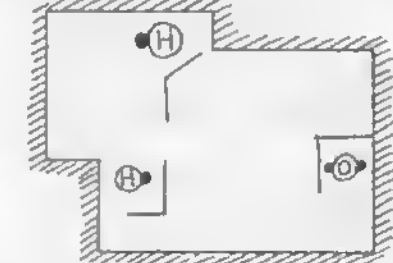
Az első pályán a víz szerkezetét kéno összeállítani. Természetesen időre. Sőt! Vörre meg a játékl! Ugyanis jó helyzettelismertést igényel a program. A megmaradt időt (másodpercek) — mint BONUS-t könyvelhetünk el. (SPACE=szünet) — az néha kall...

A bal alsó sorokban látható, hogy miként kellene összerakni az adott elemeket. Miután a kis négyzetet rávittük a kiszemelt atomra, nyomjuk meg a 'TÜZ'-gombot, és vigyük a 'vibráló' atomot a kívánt helyre. Mindezt úgy érhetjük el, hogy falnak, illetve egy másik atomnak ütköztetjük. Kezdetben nehéz, de később már 'tök orl' lesz játszani vele... Mindezt a szerkeszkéma területén követjük el. (Kivétel a víz) Tehát reszkeszkének a kémiaionárek os jöjjön a csodálatosan megalkotott mestermű, az ATOMIX!

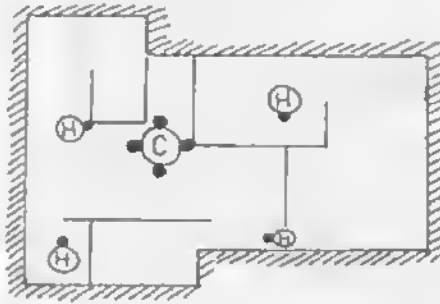
U.i.: Ha szép játszma volt, be kell írnod a neved az ATOMIX HIGH-ba!!! OK?

Most pedig következzenek a pályák:

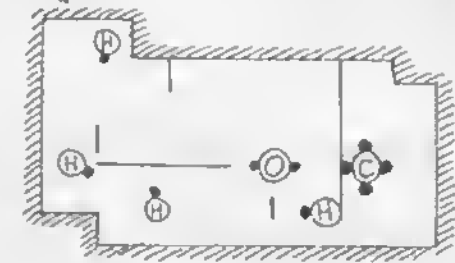
H₂O:



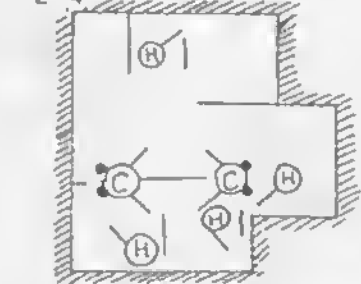
CH₄:



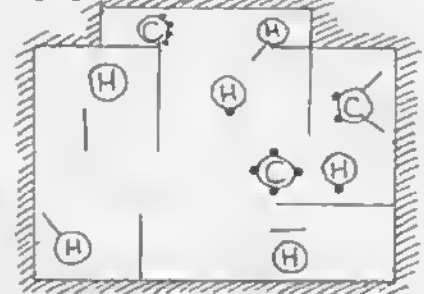
CH₂O:



C₂H₄:



C₃H₈:



• KERI® from SOFTY-STOFY®, Budapest

MUSIC 16

Sziasztok omborékl! Ime, itt vagyok újra, ebben az évben többször is színpa lép a SOFTY-STOFY® cég égl küldötte; KERI®!!! Most egy zeneszerkesztőt ajánlok a tisztelt közönség figyelmébe. Mindkét gépen fut (C16, +4), ezért lehetőség nyílik arra, hogy programok sorába is beilleszthessük a mi kis zenénket. Lásuk csak először is a funkcióbilleentyűket:

'SPACE' — Egy szóköz előre a kottalrásnál;

'INST/DEL' — Egy szóköz törlése visszafelé;

'ESC' — A sor lefő való írást szolgálja, mint pl. a mű címe ('SHIFT' fel kisbetű);

'KURZOR BILLENTYŰK' — A kurzor-jel gyors ide-oda mozgatását segíti vízszintesen, illetve soronként;

'SHIFT' + 'S' — A darab lementése (I/N);

'SHIFT' + 'L' — Korábbi mű betöltése (I/N);

'SHIFT' + 'CLEAR/HOME' — A lejegyzett dallam, illetve a képernyő törlése (I/N), választhatunk, hogy hány szólamban szeretnénk komponálni (1,2), továbbá választhatjuk a szólam kulcsát is (G,F).

'SHIFT' + 'RETURN' — Fordítás -> ütemellenőrzés (I/N);

I: Ütemhessz (x/y); az x és y paraméter bármilyen szám értékét felveheti, attól függően, hogy milyen ritmusban szeretnénk játszani. Pl.: 1/8, 3/4, 4/4...

N: Tempó (+/-) = 57-150-ig terjedhet (ha kész, 'RUN/STOP!')

A kottalrásnál a zenei hangokat betűjel szerint kell begépelni, tehát:

C-D-E-F-G-A-H

'SHIFT' + (a hang betűjele) — 1 oktávval lejjebb, pl.: C'-D'-E'-F'...

'C' + (csak az A,H) — 1 oktávval lejjebb -> A, - H.

'SHIFT' + '[' — Ismétlőjel: []

'SHIFT' + '+' — Ismétlőjel: []

'RETURN' — Ütemjel: []

'SHIFT' + 'N' — a mű címét írhatjuk ki;

'SHIFT' + '+' — []

'SHIFT' + '-' — []

'B' vagy 'SHIFT' + '4' — b alójegyzés + utána a hang betűjele: []

'SHIFT' + '3' — # alójegyzés + utána a hang betűjele: []

'SHIFT' + '5' — feloldójel + utána a hang betűjele: []

'1' — []

'2' — []

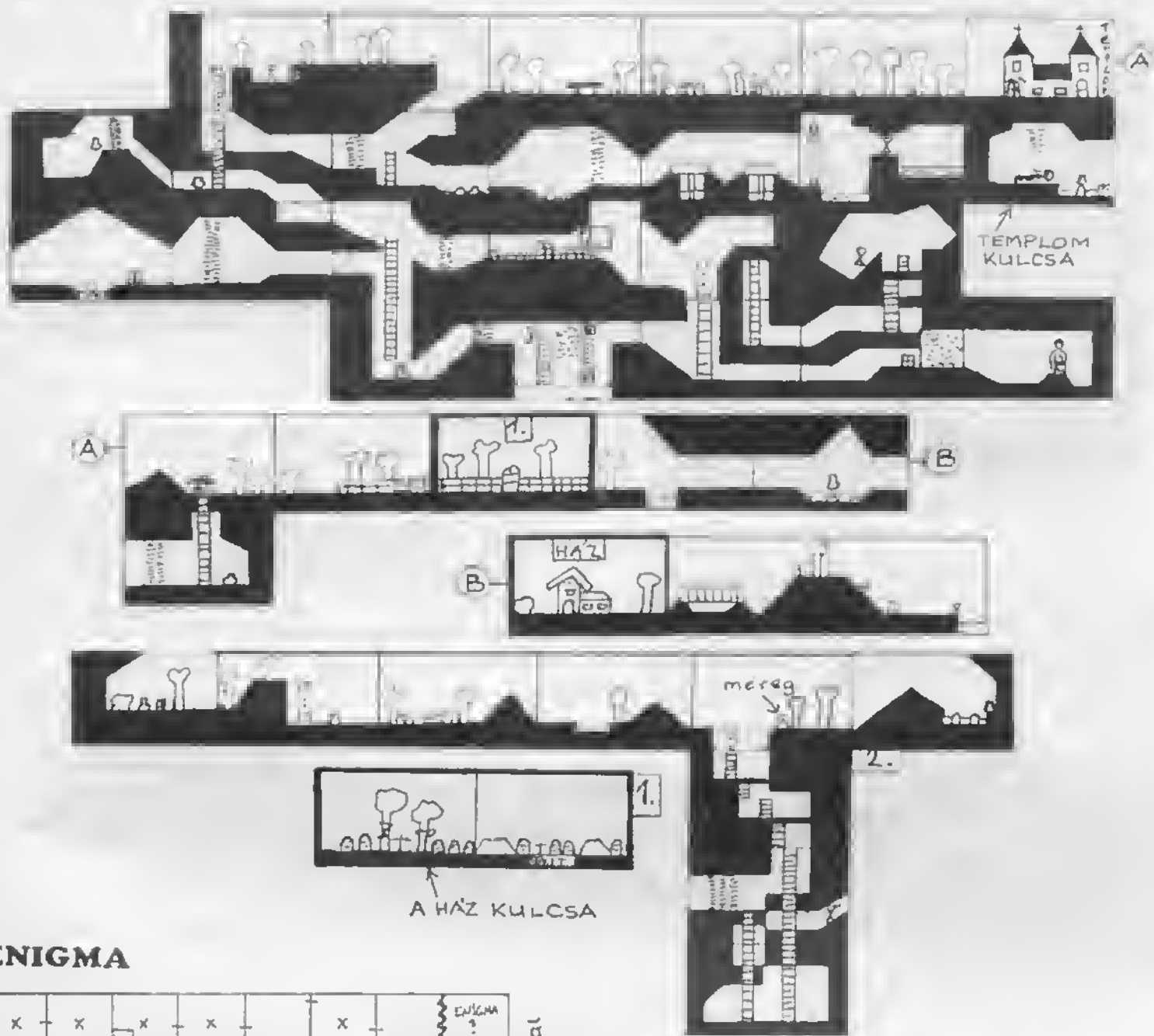
'4' — []

'6' — []

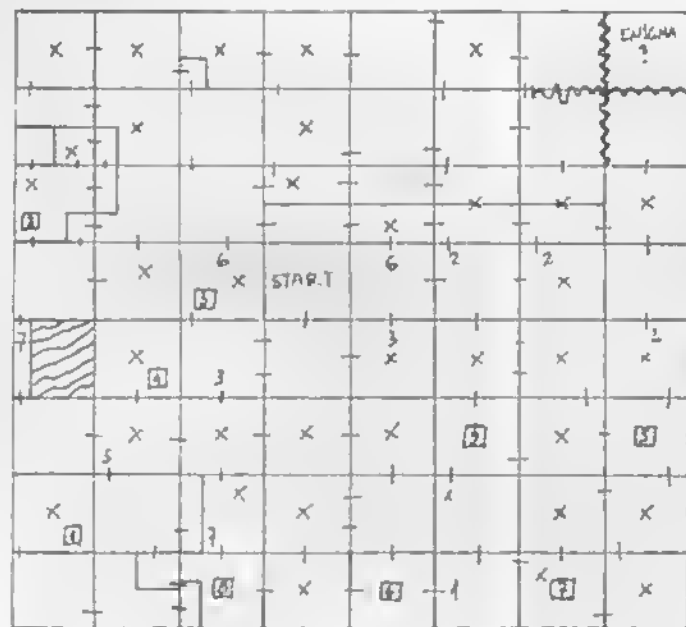
'8' — []

Ennyi lett volna a program ismertetője. Elején Bach zenéjét élvezhetjük, de ha egy kicsit megerőltetjük magunkat, akkor már szinte a KRAFTWERK-hoz hasonló zenét is produkálhatunk (De támad CoVboy). Hát nem csodálatos? Már csak egy a békkenő: el is kellene indítani a masinát, hogy nyögdecseljen is valamit (pl. Depeche Mode számol), de ez — sajnálatos módon — még nehem sem sikerült... Ezt bizzuk a jövő nemzedékére!!! Hát ennyit mára, bye-bye mindenkinek!

• KERI® from SOFTY-STOFY®, Budapest



ENIGMA



x-energia; [] kulcs; n-az adott kulccsal nyitható ajtó



MAGIC REVEALS SECRET PASSAGES

Alpha Byte Kft.

Német-Magyar

Csomagküldő Szolgálat

Arlista:

AMIGA 500	29.600,-
AMIGA 600	34.400,-
512 KByte RAM órával	3.120,-
C64/II.	12.000,-
C1541/II.	12.000,-
2400 baud modem	9.600,-
Action Replay Mk. III.	10.320,-
3 5" külső drive	7.120,-
5.25" külső drive	10.320,-
5.25" DS/IDD NONAME II. disk 10 db.	224,-
5.25" DS/HD NONAME II. disk 10 db.	400,-
3.5" DS/IDD NONAME II. disk 10 db.	440,-
5.25" DS/IDD MAXELL II. disk 10 db.	552,-
5.25" DS/HD MAXELL II. disk 10 db.	792,-
3.5" DS/IDD MAXELL II. disk 10 db.	792,-

SoundBlaster hangkártyák,
már 13.000,- Ft-tól.

Kérésre teljes árkatalógust küldünk.
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Alpha Byte Kft.

Postacímünk: 1384 Bp-62, Pt.: 768.

Telefon: 1732-008

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

- C101B:** Crown (utántöltős: 11 perc) / Blues Brothers (utántöltős: 11 perc) / Big Game Fishing (utántöltős: 5 perc)
- C102B:** Robocop (utántöltős: 21 perc) / Over the Net (utántöltős: 8 perc)
- C103A:** Rubicon (utántöltős: 22 perc) / Mechanicus (utántöltős: 8 perc)
- C103B:** The Simpsons (utántöltős: 14 perc) / Locomotion (utántöltős: 13 perc)
- C100B:** R-Type (utántöltős) / Raslan Saga (utántöltős)
- Utántöltős programok: Action Service (10) / Adidas Cl. Football (10) / Alternative World Games (15) / Back to the Future II. (15) / Batman the Movie (10) / Blood Money (10) / California Games (30) / Fighter Bomber (12) / Flimbo's Quest (10) / Ghostbusters II (10) / Hammer Fist (15) / Hawkeye (10) / Heat Wave (10) / Hollywood Poker Pro. (15) / Hostages (10) / Impossible Mission II. (15) / Midnight Resistance (10) / Myth (10) / Nineteen Boot Camp (10) / Ninja Warriors (10) / Operation Thunderbolt (15) / Predator (15) / Puffy's Saga (15) / Real Ghostbusters (10) / Roadrunner (10) / Running Man (10) / Shadow Warriors (10) / Sly Spy Secret Agent (30) / Startrash (10) / Test Drive 1. (10) / Tour de France (10) / Turrican (18) / Untouchables (15) / Vendetta (22) / World Games (10)

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft. 2 kollekció (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán: 500,- Ft. 4 kollekció: 2 db. 60 perces kazettán: 900,- Ft. 6 kollekció: 3 db. 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. Az utántöltős programok egyenként is rendelhetők 100,- Ft/db. éron. + 200,- Ft kazetta és postaköltség. 1 kazettán 60 perc fűt. el. Pl. 4 db. utántöltős program + kazetta és portó: 600,- Ft. A rendelést 10 napon belül utánvétellel postázzuk. Az oddig megálló programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk! A hibásan másolt játékokat díjmentesen újramásoljuk!

Az itt létható kollekciók és az utántöltős programok
megrendelhetők a 64 SZOLG címén:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-be biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

BOLD azodás (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC azodás (dőlt betűkkel): 50 % felár; Korot: 100 % felár

A hirdetési díjat az Impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb köztét, valamint az annak megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519

64 software

64-es kazettasokli Program helyeki
Lagolcsobban tölem. Bélyeges borítékért felár küld: Szűcs Sándor, Jánosheims, Pf.: 18. 6440

- Szuper C64 programok 3M-es lemezen! Leírással 20,- Ft-os bélyeggel színvonalas listát küldök. Boros Attila, Hajdúszoboszló, Hősök tere 21 4200
- C64 kazettára keresem a következő programokat: Fighter Bomber, Piretas, Dragon-wars, King's Bounty, Neuromancer, Stealth Fighter, Street Rod, Carmen Sandiego, Iron Lord, Sunny Shine, Dizzy 1-2-3, Stormbringer, Spellbound, Heatsacker, Times of Lore, Alvilág Ura. Balázs Zsolt, Bázakeregy, Ózsa Gy. út 19. 8887
- Mindenféle C64 programot cserélok lemezen és kazettán (u.i.). Minden levélre válaszként Címem. Rákos Csaba, Hajdúszoboszló, Hunyadi l. krt. 14 4220
- C64-es programok eladása, cseréje lemezen, kazettán. Preciz, gyors lebonyolítás! Suvák Csaba, Pécs, Ignác u. 14 7625, Tel.: (06-72) 30-103
- C64! Programeladás kazettán! Válaszborítékért listát Zica Viktor, Szekesfehervár, Esze Temes utca 1. 8000 Tel.: (06-22) 313-752

- Ha megvan nálad a Micro- sorozat valamelyik része (-Bass, -Rhythm, -Disco, -Rock, -Tuned, -Latin), vagy valamilyen más zene-szerkesztő (esetleg beszélőprogram!!!), írjál azonnal, nem jársz rosszul. Tomacsek Kristóf, Szentendre, Vasvári Pál út 15/A. 2000
- C64-re kazettás játékokprogramok eladása, olcsón! Huszti Győző, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800
- C64-ra játékokprogramok aladók! Válaszborítékért listát Cím. Bókl Zoltán, Kőrmend, Nemes L.u. 9. 9900, vagy Hejnal László, Kőrmend, Bartók t.p. 15. 9900
- C64-re lemezen 5000 szuper program eladó 65,- Ft/db. éron. Doid Software, Budapest, XX. Maros u. 98. 1204
- 64-es sportársok! Kaptam karácsonyra egy alagópót magnóval. Sajnos programom és pénzem kevés. Segítsétek! Ügyeség!, logikal., sport., oktatóprogramokat, szakirodalmat, leírásokat keresek. Természetesen kazettát küldök, postaköltséget ál-lom. Kádár Adriann, Debrecen, István út 35. III/10. 4031
- C64-es, Plus/4, C16 szuperprogramok olcsón eladók kazettán és lemezen. Írjatok! Bende Ferenc, Pépa, Attila u. 5/B. 8500
- Veszak: Időregész 2, Alvilág ura, Gálya, Boszú (nehézőleg eredeti verzió), és egyéb szöveges magyar nyelvű kalandjátékokat. Cím. Darda Zoltán, Kaposvár, Kunffy u. 27. 7400

- Yo! C64 programok cseréje, eladása SWAP CONTACT! Rappai/Tanos Krisztián, Budapest, XX. Kossuth Lajos u. 36. V/59. 1204 — ISCH CREW —
- 576-ban megjeleni, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezős programok kazettás változatát Deutch Szabolcs, Zalakaros, Fő u. 19 8749
- C64-es sikerprogramok kazettán és lemezen eladók, Olcsóság, megbízhatóság, gyorsaság. Mindenkinek válaszolok! Benda Ferenc, Pépa, Attila u. 5/B. 8500
- Ha C64 program kell, akkor SU-VI-Soft! Bennünk nem csalódsz! Cím: Vida István, Pécs, Szillegyl Du 10 7623. Tel.: (06-72) 23-113
- Játékoskodva! Szeretném a Flintstone családot, a Double Dragon-t C64-re kazettára. Esetleg a Super Mario is jöhet. Cserét tudok ajánlani a Rambo Part II. és a Cobra-ból. Ha a Super Mario-t is meg tudnátok küldeni, akkor a Nightbreed-et is beleveszem a listába. Marton Sándor, Debrecen, Borboly tér 8. IX/65.
- C64-re, lemeze programok: Elvira II, Chuck Rock aladók Cím: Bitto Zsolt, Abaújszántó, Arany J. út 52. 3881

C64-en kazettás programok eladók!
Válaszborítékért lista. Hanák László, Kiskunhalas, Alsóőregszőlők 13. 6400

- Eladó: C64/II.; 1541/II. meghajtó; magnó; 1802 színes monitor; 16 kazettényi és 100 lemeznyi program. Cím: **Gazda Zoltán**, Kaposvár, Kuntty u. 27. 7400
- Eladó 1541/II.-es floppy (másként éves) 12.000,- Ft-ért! Ugyanitt 230 db. lemez játékokkal 60,- Ft/db, áron. Egyben 12.000,- árt! **Gellár Miklós**, Győr, Napos u. 11. 9011
- Eladó 1 éves Commodore 64/II. + magnó + gyorsító cartridge + reset + fejbeállító + joystick + 25 kazetta + szakkönyvek 20.000,- Ft-ért. Alkudni lehet! Lemez lele játékokkal 60,- Ft/db. **Danieluazki Zsolt**, Nyíregyháza, Rejk László u. 38. 4400
- C64/II. + floppy + PHILIPS monitor fény-szűrővel + 2 joystick (egyik mikrokapcsolás) + 2 lemeztartó + 120 darab program, 40 darab üres lemez + Irodalom előadó. Irányár: 39.000,- Ft. **Korcsog Miklós**, Tel.: Bp. 131-30-11.
- Eladó: C64 + 1541 floppy + SEIKOSHA NLO printer magyar ékezetes EPROM-mal + 3 joystick + 50 lemez játékokkal + gép-könyvek + szakkönyvek. Egyben csak 28.000,- Ft! Érdeklődni: dr. **Miskolczi László**, Tel.: Bp. 138-5269.
- Eladó egy 1541/II. floppy + dupla magnó + cartridge + 80 lemez + kazetták + kazettatartó + lemezhyukasztó + könyvek + 2 joy = 17.000,- Ft-ért, valamint egy Commodore monochrome monitor = 18.000,- Ft-ért. Cím: **Beráth Álmos**, Vásárosnemény-ll., Bem u. 6. 4803
- C64-es bővíthetők. (FASTLOAO, DATASETT, SUPERMÁSOLÓK, FINAL II). Érdeklődni lehet. **Gitta István**, Miskolc, János Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 364-454.
- Eladó egy jó állapotban lévő C64/II. + 1541/II. + magnó + kazetták (gyáriek is) + lemezek + újságok + szakkönyvek + 2 joy. Érdeklődni: **Borl Imre**, Tiszaújváros, Órosi út 46. 3580. Tel.: (06-49) 45-970
- Fantasztikus, de mégis igaz! Ha C64, vagy Amiga tulajdonos vagy, ekkor ez téged biztosan érdekelni fog! Okvetlenül olvasd el a következő hirdetést! Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Ft.: 701/679.
- Kérdés: Hol kapható C64 Action 2.900,- Ft-ért, Amiga Action 3+ 7.900,- Ft-ért, mem-bővítő (belső 2 MByte) 11.500,- Ft-ért, AT-bus 40MB Winchester 27.000,- Ft-ért, al-kapcsolható Kickstart 2.05 5.300,- Ft-ért és néhány más hardware-kiegészítő is? Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Ft.: 701/679
- Ha az előbbi kérdésre nem tudnád a vá-laszt, kérlek írd nekem, azonnal válaszolok. Feltétlenül olvasd el még egyszer az előbbi-eket! Érdemes! Címem: **DERKO**, 1399 Bu-dapest, Ft.: 701/679.
- Eladó egy kifogástalan állapotban lévő C64/II. + 1541/II. floppy + Profex DR 1000 Deleset + 100 lemez szuper programokkal (játék + leírás és erős felhasználói állo-mány) + 2 mikrokapcsolás joystick (egyik egy Quickshot Professional Competition) + audiokábel + tisztítólemez + szakirodo-lom. Irányár: 25.000,- Ft (elut kedvezőnek 27.500,-) Cím: **Tóth Roland**, Szeged, Vértói út 3. 6724 (asto 6 és 10) 8 között tel.: (06-62) 489-818)
- Eladó: C64/II, 1541/II. drive, magnó, 1 db. mikrokapcsolás joystick, 80 db. lemez, 6 db. kazette mindössze 20.000,- Ft-ért. Cím: **Szirtas Krisztián**, Budapest, Riadó u. 10/A. 1026
- 1 Commodore 64-es alapgép, egy 1541/II.-es floppy, 2 Noris magnó, 2 joy-stick, 100-as lemeztartó, 85 db. lemez, 21 db. 576 KByte aladó. Irányár: 22.000,- Ft. Cím: **Szabó Balázs**, Kepesvár, Kinizsi ltp. 34. 7400
- C64 + extrák: igényesnek (r.á.: 50 e Ft). Prgs! **Pásztor Miklós**, Tapolca, Simon l. u. 15. 8300

- Eladó 1 éves C64 + magnó + 2 joy (1 micro) + színes TV + 40 db. kazetta új játé-kokkal. Irányár: 27.000,- Ft. **Kábozi Atilla**, Szigetfalom, Dobó l. u. 9. 2315
- Eladó C64-es + 1541 floppy + MEMOREX 2178 zöld monitor + kb. 100 diszk játékokkal + Adlon Mk. 7.0 + Atomic Power centridge: 30.000,- Ft-ért. Címem: **Bejó Ágoston**, Budapest, XI. Bartók Béla út 48. 1111. Tel.: 1862-440
- Eladó: C64/II. + magnó + 2t kazetta + 2 joy + 34 lemez. Árjajlatokkal a következő címre kérek: **Vágh Zoltán**, Fadd, Váci M út 25. 7133. **SURGOS!!!**
- Eladó egy C64 + 1541-as drive + 110 db. lemez + szakkönyvek csak egyben. Cím: **Kádár Zoltán**, Budapest, Bartók Béla u. 92-94. A.lph. V/38. 1113
- C64-hez bővíthetők 700-1600 Ft. Finel Centridge III. 3000 Ft, epromégető: 2100 Ft-ért előadó. Válaszbarátként részletes ismer-terő. **Mikroklub**, Várpelote, Ft.: 55. 8100
- RENDKÍVÜL olcsón eladó C64, gyorsítóh-vel (lemez, kazettás monitor prg.), 1541/II. floppyval (4 hónapos), 40 db. lemezzel (3M, Sony), egy joystick-kal és egy joy-beard-dal, szakkönyvekkel, 576 KByte le-írásokkal csak 21.000,- Ft-ért. **Farkas Sza-boles**, Volence, Kinizsi 16. 2481. Tel.: (06-22) 386-411
- Olcsón aladó C64/II. + floppy + 1351 egér + 2 joystick + 50 m'rk's lemez + szakirodalm. Irányár: 24.000,- Ft. **Mittweg Gábor**, Budapest, XVIII. lker u. 6. 2/4. 1181. Érdeklődni: 18-20h között. Tel.: 128-84-83
- Eladó: C64 alapgép + floppy-meghajtó + 1 PHILIPS monokróm monitor + SP-180VC printer + néhány lemez (pont 11). Címem: **Tuskó Sándor**, Vác, Hattyú utca 5t. II/8. 2600
- Eladó egy C64-es jó állapotban, magnó-vel, joystick-kal, könyvekkel, kazettákkal. Irányár: 11.000,- Ft. Érdeklődni: **Szabó Pé-ter**, Véc, Gelemb utca 4. 2600. Tel.: (06-27) 12-826

Amiga

- Yoi Amiga programok cseréje, elődása SWAP CONTACT! **Rapper/Tenos Krisztián**, Budapest, XX. Kossuth Lejos u. 36. V/59. 1204 — ISCH CREW —
 - Amigára magyar nyelvű nyomtatásban meg nem jelent szakkönyvek kaphatók! Hardware Reference Manual, DOS, Felhasználói kázikönyv. Cím: 1364 Budapest-62, Ft.: 768.
- Amiga programok hatalmas választék-ban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Vares Pálnó u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.
- Eladó Amiga 500-es + memóriabevítő + 1084S monitor. 1 év garanciát adok hozzá. Az agós egyben csak 66 ezer forint. Vela-mint 5.25" külső drive, video- és hangdi-gitalizáló előadó. Cím: **Németh Ferenc**, Buda-pest, XVIII. Negyenyed u. 8/A. 1182
 - Amiga programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Ft.: 701/783.
 - Amiga programokat nagy választékkal cserélek, eselleg előadok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.
 - Eladnám, vagy elcserélném Amiga 500-al + 512 KByte bővítőt + 2-es Action Replay-t + az összes Amiga Magazin olcsón (a cse-re IBM vagy kompatibilis PC-re). Cím: **Saa Sándor**, Szigetfalom, Hunyadi út 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083

3.5" lemezek. Kérésre ingyen a leg-újabb Amiga programokkal előadók. Ká-résre listát küldök. **Lajos Rébert**, Sza-god, Sziléri sgt. 24/A. II/6. 6723. Tel.: (06-62) 328-199.

- 3.5"-os külső drive (8.000,-). Amiga Ac-tion Replay Mk.II. (3.500, a kettő együtt csak 11.000,-), 0.5 MB bővítő (3.500,-) elő-adó. **Vigh Zoltán**, Miskolc, Bajcsy Zs. út 33. 3527. Tel.: (06-46) 345-369.
- AMIGA Tuning! Amiga hardver kiegészi-tők és egyéb Commodore alkatrészek! **DXO Inc.**, Budapest, II. Kuruc 8. 1021. Tel.: 1761-352.
- Amigások! Alakulóban van egy budapesti amigás hálózat. Le kell tőni a pénzért másolókat! A belépés ingyenes. Válaszborítékot listát küldök. Lépj bel Nem bánd meg! **Varga Márton**, Budapest, XVIII. Havanna u. 56 X/56. 1181
- Amigére programcsere, -előadás! Listát kérek, és küldök. Ugyanitt 130 lemez prog-ramokkal egyben előadó! **Hírdető**, 2700 Cegléd, Ft.: 229.
- Amiga 500 (1 MB, 1,3) 34 000,- Ft + winchester (52 MB, 16 bit-SCSI2) 38.000,- Ft + gyári Action Replay Mk. II cartridge 9.000,- Ft + TV-modulátor, MIDI Interface, 120 lemez programokkal box-ban, szak-könyvek lehetőleg egyben előadók. A win-consin sok program van. Megegyezős telefo-non: 1-839-763. **Pápai Ákos** (1144 Bp. Fű-rodí utca 60-62).
- Eladó Amiga 500 (v1.3) egérrel, modulá-torral, 20 db. lemezzel, joystick-kal Érde-klődni lehet: **Vitéz Krisztián**, Monor, Kos-suth Lu. 54. 2200
- Amiga programok másolása lemezenként 20,- Ft-ért. Ugyanitt 512 KByte bővítő + 512 KByte RAM alaplap bővítéshoz előadó! **Győri Róbert** (TURBOSOFT), Gyöngyöshe-lősz, Alkotmány út 32. 3212
- Fantasztikus, de mégis igaz! Ha C64, vagy Amiga tulajdonos vagy, akkor ez téged biztosan érdekelni fog! Okvetlenül ol-vasd el a következő hirdetést! Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Ft.: 701/679.
- Kérdés: Hol kapható C64 Action 2.900,- Ft-ért, Amiga Action 3+ 7.900,- Ft-ért, mem-bővítő (belső 2 MByte) 11.500,- Ft-ért, AT-bus 40MB Winchester 27.000,- Ft-ért, al-kapcsolható Kickstart 2.05 5.300,- Ft-ért és néhány más hardware-kiegészítő is? Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Ft.: 701/679.
- Ha az előbbi kérdésre nem tudnád a vá-laszt, kérlek írd nekem, azonnal válaszolok. Feltétlenül olvasd el még egyszer az előbbi-eket! Érdemes! Címem: **DERKO**, 1399 Bu-dapest, Ft.: 701/679.
- Amigához keresek olyan vezetőket, emi e 64-es floppy-t összeköti a géppel, és Citi-zan 120D printerhez interface-t, ami amigá-hoz jó. Programcsere amigára **Kla László**, Eger, Domonkos út 8. 3300
- Eladó Amiga 500 (1.3-as, 1 MB RAM — chip/fast + óre, boot-selector, track-display) 40.000,- Ft-ért, 2 MB-os belső bővítő (óres) 12.000,- Ft-ért. Mercury 14"-os színes, szte-reo monitor (videóhoz is használható) + monitorfilter 25.000,- Ft-ért, Star LC-20 printer + 4 lesteékazetta 18.000,- Ft-ért, 350 db. 3.5"-os DS/DD lemez (Sony, NoName vegyesen) programokkal 15.000,- Ft-ért. **U. Buliczka Ferenc**, Budapest, XIII. Károly utca 6. 1131. Tel.: 12-96-973.
- Színyvonalas AMIGA swap, DEMO is!!!!!! **Jaby/ABSOLUTE** — Miskolc, Szabadságharc u. 4. 3529
- ELADÓ egy Amiga 500, 512 KB bővítő-vel, modulátorral, joystickkal, 100 lemezzel, programokkal, lemeztartó dobozzal, egér-paddal, könyvekkel. Irányár: 45.000,- Ft. Érdeklődni levélben: **Garamszegi László**, Sellye, Mátyás király u. 55. 7960
- 100 %-os színes CGA emulációt biztosító IBM PC emulátor program Amigára kapható! 1992, december! Ár: 1.500,- Ft (utánvétel!) Cím: 1384 Budapest-62, Ft.: 768.
- Amiga 500, bővítő, TV modulátor, külső drive, programok, joystick aladó. Címem: **Barta Tamás**, Budapest, II. Murakózi út 3. 1025

• Eladó 1 MB-os Amiga, külső drive, 1084S színes monitor, MPS-1250 printer, 170 lemez játékokkal, felhasználókkal, 2 joystick, mouse, szakirodalom. Egyben 85.000,- Ft (alkudni lehet). Cím: **Petha Zoltán**, Veszprém, József A. u. 24. 8200. Tel.: (06-80) 20-772.

• Amiga programok a legolcsóbban! **Janos Ákos**, Budapest, XII. Arató u. 29. 1121. Tel.: 1856-534

• 4 MB-ig bővíthető, 1,5 MB-ig kiegészített RAM-bővítő — Amiga 500 számítógéphez — eladó, vagy más műszaki cikkre, esetleg menager kalkulátorra cserélhető. **Major Nándor**, Csorna, Kossuth u. 56/C. 9300. 9300. Tel.: Csorna 64 (munkahelyi)

• YOI Amiga programok cseréje, eladásai SWAP Contact! Az ISCH-CREW-nél **Rapport/Tanós Krisztián**, Budapest, XX. Kossuth Lajos út 36. V/59. 1204

• Amiga 500 (1 MB) + Modulátor + 100 lemez programokkal + szakkönyvek + újságok eladói Ára: 38.000,- Ft. **Bagola Gábor**, Bp. Tel.: 1685-602

• Amiga programokat cserélek, valamint Amiga 500-hoz Mk.III. cartridge és Kickstart átkapcsoló eladó. **Jétefy Lajos**, Bp. tel.: 1658-027

PC

• IBM programokat cserélnék. Listát kérek, és küldök. Cím: **Németh Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

IBM programok széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.

• IBM programokat nagy választékból cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

• PC-re cserélném Amiga 500 + bővítő + 2-es Action Replay + lemezek-et. A cserére, ha kell, íratok. Cím: **Sas Sándor**, Szilalom, Hunyadi u. 105. 3377

• IBM PC-re kapható 1992. decemberben megjelent legjobb demokészítő program. Ára: 900,- Ft (utánvétellel). Cím: 1384 Budapest-62, Pf.: 768.

• Egy tőrtételes megoldás! Hogyan tartuk a gépünket programokkal tele? Irj!!! Minden lapból a legolcsóbb stuffok (játék + felhasználói). Főleg RPG-k (SS) és stratégiák (Microprose) érdekelnek. Főleg cserélek, de edok és veszek is. Válaszboríték + lista jó, ha van! Cím: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderáztató u. 20. 9030

• Keresek PC-k klubokat Budapesten, ezenkívül vérom azoknak a jelentkezését, akiknek sok nyelvi nyelvű programjuk van. **Szabó Zoltán**, Budapest, XIV. Szentmihályi út 19. V/42, 1144

• Sürgősen eladó egy db. DTK menő VGA monitor. Irányár: 10.000,- Ft. Érdeklődni az alábbi címen, illetve telefonon lehet: **Gérő Imre**, Szeged, Lengyel u. 4/A. 6721. Tel.: (06-62) 325-568 este 5 órától.

• Eladó: 386DX25-ös alaplap 12.000,- Ft-ért, 40 MB-os winchester 80 MB-ra duplázva, szuper programokkal 22.000,- Ft-ért, mindkettő garanciával. Továbbá 3,5"-os original japán diskak üresen, vagy Amiga programokkal: 55/65 Ft. Érdeklődni a délután, esti órákban: **Román Gábor**, Pécs, Tel.: (06-72) 22-349

• Eladó 386-os DX-es alaplap 2 MByte memóriával 15.000,- Ft-ért, 5 1/4"-os márkás HD-s lemezek IBM programokkal 100,- Ft/db-ért. Cím: **Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó P.u. 37. 6000

• PC-hez COVOX hangmodul 750,- Ft, opromizáló 750 Ft eladó. Válaszborítékért részletes ismertető. **Mikroklub**, Vépálatka, Pf.: 65. 8100

IBM PC programok olcsón eladók. Több, mint 1 GigaByte-nyi! **Kiss Gábor**, Budapest, XIV. Szalmár u. 67. 1142. Tel.: 1840-514.

• Szeretnél egy minőségi egeret? 4 hónapos háromgombos eger — 8 csatorna, 250-1250-ig programozható dpi! Microsoft Mouse system kompatibilis + software + leírás + NAGY egérpár = 5.000,- Ft. **Dr. Péterfalvy Tamás**, Budapest, XXI. Damjanich J.u. 127. 1213. Tel.: 276-07-08.

• IBM XT/AT programok olcsón eladók. 500 MB-nyi program. **Haár László**, 1133 Budapest, Dráva u. 11. 1732-008.

• IBM PC prg-k cseréje. Listát küldj, de választboríték nem kell. Több, mint 300 MB! ZÉ/STN, Sopron, Fehér D. 15. 9400. Tel.: (06-99) 32-610, III. Zorró/STN, Miskolc, Vasverő 57. 3535

• IBM XT, AT programokat cserélek. **Játefy Lajos**, Bp. tel.: 1658-027

• Sürgősen eladó egy 816 használt IBM AT-286, VGA monitor, 40 MB winchester, 1,2 FDD, 101 gombos billentyűzet. Irányár: 55.000,- Ft. Cím: **Szűcs Zoltán**, Nagyvácsány, Rákóczi út 17. 4812

• IBM PC programok hatalmas választékban a legolcsóbban eladók. **Völgyesi István**, Budapest, XIII. Tomori u. 21. VIII/48 1138 Tel: 1406-126

• IBM PC/XT eladó. Irányár: 30.000,- Ft. (Epson 80 printer, PHILIPS monochrome monitor) **Lahócz István**, Kiskunhalas, Páfrány u. 6. 6400

• Hello! Ha szeretés játszani, akkor kell legalább egy 386/25 MHz-es gép. Nálam pont eladó egy ilyen alaplap (Fuyu, 0 MB RAM) 10.000,- Ft-ért. Megéri! Cím: **Hartmann Péter**, Budapest, II. Felsőörmáli út 54. 1025

Plusi és társai

• Ha Plusi program kell, akkor SU-VI-Soft! Bennünk nem csalódsz! Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u. 10. 7623 Tel.: (06-72) 23-113

• Sziasztok Plusistok! Nagy üzletet ajánlok valamennyitöknek! Ha adsz 19.000,- Ft-ot és a gépedet teljes felszereléssel, akkor én neked adom a C64-eset floppyval, lemezekkel, RESET-el, joy-jal. **Damóczi János**, Mészároska, Ifjúság tér 2. 4700. Tel.: (06-44) 13-768.

• Eladó egy Commodore Plus/4-es gép, 1541/II. floppy, magnó, 2 db. joystick, 15 kazetta tele programokkal, pár lemez legújabb programokkal, porvédő. Ár: 21.000,- Ft. **Hajdú Attila**, Budakalász, Mátya u.3 2011

• Plus/4-es, C18-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/'92-esek. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tőcszki Tamás**, Kiskunlőgyháza, Szent Imre herceg u. 35. 6100

• Plus/4, C16, C64-es szuperprogramok olcsón eladók kazettán és lemezen. Irjatok! **Banda Ferenc**, Pépa, Attila u. 5/B. 8500

• Itt Kádár Adrienn! Plusimat leporoltam, élek. Öszinte elnézését mindenkől, akinek kazettával, egyébbel tartozom. Irjatok! Mésztől évesnél frissebb ügyességl, logikail, sport-, oktatóprogramokat keresek kazettára. **Kádár Adrienn**, Debrecen, István út 35. III/10. 4031

• Használt C+4 eladó, hozzá magnó, kb 500 program, szakkönyvek, játékleírások. Irányár: 10.000,- Ft és eladó C64 magnó, több, mint 1000 játék, 5000 Ft-ért. Kettő együtt 12.500,-. Név: **Kaulica Zoltán**, Budapest, II. Kelemen L.u. 7. 1026. Tel.: 1763-680

• Keresek 2 v. 3 bites hangdigitizáló hardvert + 4-rel Ja, és elcserélem +4-esemet 64-re! **Forgács Viktor** (Cool'ar), Eger, Veres Péter út 7. 3300

• Eladó C+4 + magnó + programok + könyvek + újságok + joystick egyben kb. 17.000,- Ft körül. Érdeklődni: **Fazekas Róbert**, Gönyű, Kossuth L. 67. 9071. Tel.: (06-96) 53-143

Egyéb

• Szeretnél sok pénzhez jutni? Nincs más dolgod, mint egy választborítékot küldeni a címre **Démók Szabolcs**, Budaörs, Szivervány u. 24. V/3. 2040. Ez nem humbug!!!!!!

• Eladó 2 db. joystick, 1 db. magnó, floppy lemezek, 1 db. 2 kazettás magnó. Ár megegyezik szerint. Cím: **Blito Zoltán**, Abaújszántó, Arany J. út 52. 3881

• GAMESAVE CLUB Indul márciusban! Válaszborítékért tájékoztató! **GAMESAVE CLUB**, Nagykanizsa, 8800

• Eladó! Enterprise 128 + magnó + 1 MB bővítő + BUSZ kártya + Exdos + 720 K-s floppy + Speakeasy + joy illesztő + joy + 80 lemez programokkal + Disk Box + Epromok + 60 kazetta programokkal + 30 db. gyári kazetta + Gratális 5 kg-nyi szakirodalom, újság. Egyben 48.000,- Ft, vagy külön-külön is! Alkudni lehet! **Kummer Miklós**, Szombathely, Szt. Imre herceg út 95. 9700. Tel.: (06-94) 23-274 (6 óra után).

• Nem mindennapi lehetőség! Nagyon olcsó, de még működő alapgépre lenne szükségünk! Tartozékok nem feltétlenül kelljenek. Az alábbi típusok jöhetnek számításba: ABC-80, Apple II, Atari XL, BBC, Commodore VC-20, C-116, Primo, Sinclair ZX-80/ZX-81, ZX-Spectrum 48K. Kérjük vedd komolyan ezt a hirdetést, és ha van ilyen géped eladó, írj! **KEPES FIVÉREK**, 1464 Budapest, Pf. 1407.

Hardware adok-veszek! Keresel, vagy eladni akarsz! Válaszborítékért tájékoztató! **Vida István**, Kaposvár, Zarányi t.p. 8. 7400 (06-82) 13-118.

• Az LSI 1001/3 részében volt egy SCREENLOADER segédprogram, amivel azt Art Studio V1.1-gyel rajzolt képet lehet betölteni! Ez az 1.2B verzióval nem nagyon akart működni. Kérem, aki tud ilyet írni, vagy van ilyen neki, az küldje el a programlistáját (BASIC). **Benkő Csaba**, Veszprém, Szófia u. 8. 8200

• Jó állapotban lévő fél éves CASIO SA 20-as szintetizátor, 28 db. C64-es lemez, 2 joy eladó! **Sárközi Zoltán**, Pusztatöldvár, Rákóczi út 148. 5919

• ATARI játékok és felhasználói programok eladók 120,- Ft/db. Felbélyegzett választborítékért listát küldök. **Ficaor Zoltán**, Szeged, Pf.: 1060. 6701.

Public Domain (nem copyrights) Amiga software-ek (demok, slideshowk, music diskek, lemezes újságok, videodemok(!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők.

SCOOPEx

Letét 103.

Pf.: 701. 1399

Budapest

Lemezes tájékoztatókhoz szükséges 1 db. 3,5"-os lemez, felbélyegzett választboríték.

Tegnapelőtt tuska december 29.-e, tegnap tuska december 30.-a, Matuska Szíveszerter... azután hipp-hepp, meg egy kis hukk és máris az V. ávfolyamat dőngött a CoV. A Szíveszerter nélem is megtette játékonk hatását. A HQ még az év végén új helyre költözött, hál' gondolhatjáték... Egy ilyen költőzdödi námi tekerítésael is jár! No nem kell örülni, azért olyan mélyre még nem süllýedtem, hogy ronggyal e kezemben adjem elő a négyközlábúmasszás világrekordját, az ön feladatam az volt, hogy időben elmenekítem a pelcekről a hengeres keresztmetsztű, folyékony halmazállapotú közegzet tartalmazó tárgyakat. Így történt, hogy egy "KIWI LIKOR" feliratú butykeo egy negatív töltée következtében kicsusszant a kezelm közűl, én meg egyensúlyem elvesztése miatt erral buktam a földön megjelenő „eredménybe”. Meg is jegyezte 1.75, hogy nekí tetszik a zöld szém. Egyéb káresemény nem történt, csak azt tudnám, már megint hová lűntek a levelek? Ilyenkor, új év kezdetén dívatee szokás, hogy mindenki klér-tékall az előző évet. Úgy döntöttem, krenológial sorrendben felvillantom az előző év legfontosabb eseményeit: 1992. január — Egy ugyanilyen bevezetőn kellett tőrnöm a fejmei, közben leejtettem egy kupicát, és rájöttem hogy a felesem igaz; 1992. február — 1 hónapos lustálkodás után sikerűlt a nyemdába érni az év első CoV káztatóval. Igyekeztemben nagyot landoltam egy pocस्या közepén, és úgy néztem ki, mint egy szenesember. Meg is jegyezték a járókelők, hogy ennek a szene sem áll jól. Ez volt a hónap bukása; 1992. mérclús — Megindult e leváldömping, ugyenakkor egyre nagyobb pangás a C64 software placon. Még mindig jobb a Pangás, mint a Stengée; 1992. április — Megjött a jó idő kimentem a Dunepartra, Pesten CoVboyné, vole szemben meg a Budei vér, csak várjenek; 1992. május — Hármesem volt a tetőn, jár-tellen voltam a német ligában, ezután csak RÁMA-t vettem. Egy véletlen balasot folytán elmendhattem, hogy: RÁMA-s calzmát visel a CoVboyné; 1992. június — Itt a nyár, én meg boni rohadtok a HQ-n, ráadásul valami bnem összetőri a kocsm alejét. Nem hagyott betétlepot, na vajon m' nem? A hónap „Arony”-kőpése: „Égnek a nap-malegtől a kepér szdk szélsőéőgeek”; 1992. július — Vágre egy kis pihl, Pesten szmög és magóg fia lettem én; 1992. augusztus — A váteztosasság kedvéért: „Vér rám Amerika vagy e Balelon...”, de mindig az utóbbinál kötők ki (Á'le Piretozi!); 1992. szeptember — Másfél tonne levél őmlík rám, leszavaznak a HQ-n, én meg bánatomai egy hosszúnýekúnak mesélem el; 1992. október — Elvonul a vihar, 3 kuka megtolík borítékkal, egyre több üveget hoz Jenő; 1992. november — Klázenvedem az utol-só postát, eerrekerűlnek a maradék levelek is, a villányszámis a dupléjára nő, én meg még mindig férfi vagyok; 1992. december — Getto leazeroft, a HQ elkőftőzött, 16 db. PUF kazettát kaptam, Andersen meghelt, Hólehénke kláft a serokra, a Hól Tőppapa elment munkeszolgálatra, úgyhogy mese nincs, hólgyalm és urelm, mel is mint minden CoV-ban, mejdnem havonta, a nyilvánosság klázásával e színpadra lép... Je és majdnem eletejtattam: „Ez s műsor nem jött volna létre, ha nincs tizen-kétezer olvasónk!” (Lehet tapsolnli)



Megalevél 1993/1.

CoVboy: Voltam olyan lökött, hogy megfogadtam, idén először is annak válaszolok, akthől az első aórt kapom. Amikor beöntötték a postát, kinas aprólékossággal válogottam ki ez 1 üveg méretőnél ne-gyebb dobozokat, és henguletem máris a táfetekére hágott, amikor egy Tokaji Bor-pérlet dobozból vágre kicsusszent egy üvag élsimentő nedű. A meglepetés csak szűtán következett, a küldemény a jó öreg HANCU mestertől származott, és óméltósága nem volt rest megalevelei is mellékelni a sőrőcska mellé. Nem tehsitem mési, mivel sütyos felklílomerettfurdal-lós győtőrt volne, he fogadalmemnek nem teszek elegeit. Úgyhogy akkor végjünk is bele:

Csá néked, tehenek pásztora!
Na mi a pia? Mindegy. (Hájrá magyarok!)
Sőt: Kar a karé/Láb a lábé/Láb a karé/Karalábé. Há-há. Rám ismersz? Yeeeeaaaah! Hlkép-zellek, ahogy ülsz a Nagy Magyar Depresszió közepén. (Proesszót akartól mondani? CoVboy) a CoV HQ sarkában, a levélhegyek tetején, a búrádát fogod és csak-bang-bang, így ver a szíved, lűzöd az igtát, és nyúzod a Zsi-gát, úgy alá gyláz a láb, de gond egy szál se, everybody hrom-broom, Zúg a Vulga, klm, floes. Rapulók buli voltt itten Vác City-ben, és ez a négyzetre emelte az agyamban dúló men-tal downbulding mértékét (Milyen azabetos vagy! CoVboy). Térjünk a tárgyra... a tárgyra. Baljósan indult a keddi eap. Nulladikon beír-tak hiányzóknak, pedig alig késtem (negyed-órát). (A CoV HQ-n annyilért már ki is rűg-nának! CoVboy) Valami álnok lakarklóndó le-torólte a padomról a LITTLE KABBIT ledő-nevő egyenrűval folytatott levelezéseimeit. A testőráknak álcázott FAVAGÓK FC BÓRRU-GÓ GYULEKEZÉST vs. MINK SPEEDBALL. CLUB mecesen harmadlóku égési sérűlűe-

ket szereztem, akkorát estem potára egy buli-csek következtében. Matekon kihávtak lefelé, törin nem tudtam elaludni. Fizikán el tudtam volna, de nem hagyták. A szentűs a túlbuzgó felűgyelő lanár kuszúrja, amint hanyg elegan-cíval továbbítottam a sötársfőt a haverum leve-sébe. Hazatell minden ELITE-boyok kedvene újságosnényje majdnem a tejembhez vág valami sütyos írfárgat, mikor a Biborhold után érde-kűdöm (tényleg, Te már hallottál róla?) (Na ja, már ki is olvastam CoVboy) A néni egyébként leginkább egy Garner Crowler-re hasonlít és igen gyengék az ideget. A mátkor is rendőri akart hívti, amikor vagy ötten egy-más után megkérdeztük tőle, hogy „CoV van? Na és CoV van már? És érkezett már CoV? Akkor egy CoV-ot kérek... a inkább kéttő... ja és még egy CoV-ot is... Jó, nincs is nálam pénz... létre tetszik nekem tenni?” (Ahá, most lobuktál. Ezárt kapunk vissza romit-tendőt, mert ilyen egyorruák fájlolstatik, azután meg eletejtenek ártó monnli CoVboy) Na, végre bazuérék... kilerul, hogy nincs nálam a kulcsom. Benézek a postaládá-ba... és ott díszleleg egy CoV Évkönyv! Puff!! Kész, ennyi, koma, letargia, depresszió... (Úgye, mondtam, hogy jobb lett volna a presszól CoVboy) Azután megtekintem kö-zelebből. Az újhullámos, pozitímodern, konstruktívista, szecessziós tehén az elején, hát az egyenesen COOOO!! Az orosz nyel-vő felirat a gerincén (mármint a könyv és nem a tehén gerincén) az COOOO!! a négyzetet! A Pirates, meg a Fairy Tales leírás az baromi jó, a többi elmegy szódával, kivéve a Pools ol Darkness-t. Ebből nyule kihiméterről látni, hogy mennyire nem értetek az AD&D-hez. Már az EÖB leírásban is nagy matlaságokat írklátatok, de itt! Később felsorolok néhányat a „félreinformációk”-ból. Az bizsem jó len-ne, ha közelebből is szeműgyre vennétek egy Player's Handbook és egy Dungeon Master's Guide című papírhalmazt! (Ezt meg miárt?

Halmazati büntstősként? CoVboy) Na, az-után jön a Tok&Mák rovat. Háááát, valami-kor azt mondtátok, hogy Ti olyan leírásokat ad-tok le, amire tényleg szüksége van egy álag egyorruának. Tebát olyan játékok leírásait, amilhez szükség van leírásra, amiben van „leír-nivaló”. Hát, nem tudom, ki hogy van vele, de szerintem baromira nincs szükség leírásra olyan játékokhoz, mint pl az Eskimo Games, Godfather, Hollywood Poker, hogy csak egy párat mondjak (a szerzőktől SORRY, de ez a véleményem) Plusz sarok, First Ass-Night: No Comment, Demulógus COOOO!, Cart-ridges, User pigs, Prgtech: engem spec, nem érdekel, de más biztos igen.
Na, mire a Yearbook-ot átlutottam, kezdő-dött a DUNGEON (ugyanis nagyarányú AD&D-zés folyik itten kedű delutánonként). Azrán gyorsan másnap lett, léi egyre sikerült mindenki kúrógnom a házból. Nálam maradt vizsmni egy Monstrous Compendium Vol #8, aztán mire azt átnézttem, teljesen elálmusod-tam és már a TV-maei is lelekudt, így a CoV Yearbook-ot másnapra (aznapra) halasztot-tam. Ez aztán teljesen meg is ártott az egész-ségemnek, totál beteg lettem tőle, így a esu-rőrtőrti sebool-ba menést inkább mellőztem. (Csufőrtók egyébként kellemetlen nap, bá-rom magyarórával (meg 5 egyébbel), de köte-lező olvasmányokban kb. 3000 oldallal el va-gyok maradva, ráadásul big sz**atás lett be-lgérve, ami hallatlanul elősegítette az egész-ségi állapotom romlását). Nna, léi 11 körül le-ébredek, magamba döntök némi ryggelit, az-után elbaltýgok meglesni a postát. És pull-kó-ma stb., mi vigyorog rám a CoV legtrassebb, dupla, jubileumi különkiadása! Na, jó hogy nem mentem sebool-ra, teljesen elázott volna itt a lábában (ugyanis zubogott az eső). Na, de aztán, mikor belekukkantottam... hát teljesen elérzékenyűltem... Má' megint nyertem egy dohoz lemezt (egyébként igazán küldhetnétek IID-st is!). Aztán egy pár óhlat műka koszo-

netet is mundtok... (tényleg kultidm MOON-FALL tippeket? Nem is emlékszem rá...) Szívesen! Aztán meg két leírásom... Hát a Dip-himnusz-tól majdnem megfihatódtam! Tudod mikor kultidm azt? (Na, látod levél nem vész el, csak kívárja a eorál CoVboy) A Gigalevél #2-ben, a CoV #16 megjelenése után pár héttel! Óh, a régi szép idők... de rég is volt, már egy betűre sem emlékszem abból a levélből (pedig 36 oldal volt). Na, egész Cool-os lett ez a dupla szám. Azért néhány kérdés mégis felmerült bennem: pl. Miért kellett leadni a Rockstar Manager-t, mikor az benne volt az élvonnyban? (Ott a címe mégis csak más volt, nem? Akkor meg mi a baj? CoVboy) Miért kellett leadni a Laser Squad-ot, amikor az majdnem teljesen azonos a Laser Squad II-vel (CoV 12). (Talán azért, mert ott a majdnem CoVboy) Ja, láttad a Laser Squad-ot PC-n? Érté mondják azt, hogy nem péksütemény, ugye? Mé' nincs újabban TOP lista? (Mégint leez, nyugt CoVboy) Most egy pillanatra abbahagyom, mert behit a pókfát a szobába a Homár, a hügom házipatkánya, és sügösen ki kell rügödnöm innen. Humár egyébként kb. 30 cm-es, rózsaszín, japán, az eredeti neve Omai Sharil után szabadon volt, de később magyarosítottuk. Na, hagyjuk a homarat (ja igen, így kell rogogni: kúsár-kosarat, muzsár-muzsarat, himár-himarat, lugkus, nem?) (Dehogynem! Úgy mint olvár-olvarat, szlár-szlarat, kívár-klvarat, menj már-menj marat; na jó ezt hagyjuk! CoVboy) Úgyveszem észre a hirdetések színvonalát nagyot romlott az utóbbi időben. Még senki sem kereste a Darklands-t 64-re (kazettára persze!)! Hát nem leháborított? (Emlékezz vissza, 2 éve kereszték a Populous-t 64-re, óo imo, jó a nagy mű. Na mondjuk ilyen tempóval még 5 év mire 64-re ideér a Darklands, de azért is kívárjuk! CoVboy) Ja! Hát fel vagyok (vagy meg? Tudja a fenét!) hábarodva! (Egy kívülről mondjuk ezen nem esek gondolkodni CoVboy) Mit az, hogy a CoVboy postában már majdnem egy teljes oldalt foglalnak el a NORMÁLIS levelek? Semmi hülyeség, infantilizmus, idiotizmus, alkoholizmus, fradizmus! (Boes, ez utóbbi visszazsívom!) Mit keresnek az ilyenek a CoVboy postában? (Hál nem eokal, legelőbbis ebből nem fognek megélni — CoVboy) Kárpótlást kérelek! 5 oldal levelezési a CoV #31-ben! (Most van nagy öröm? CoVboy) És különben is, nem válaszoltál a legutóbbi levelemre! Tudod, amiben a jugó polgárháború és a CoVboy Posta megnyitása közötti összefüggésekről értekeztem! Illohvastad egyáltalán? (Nem, mert ez egy politikamentes lette-show! CoVboy) Vagy „Magas az ég a folyó fölött, a CoVboy a városból elköltözt!”?

Az ám, nagy meggondolatlanság volt elárulni, hogy a CoV HQ Budán van, mert így már pár rapke másodperc alatt kikivetkeztem, hogy a CoV HQ pontosan a Külső-Lepusztult Óázis utca 347/B szám alatt található, azután majd lehetsz, amikor majd személyesen állítok be hozzád átadni a Karácsonyi ajándékomat. (Most költözött új helyre a HQ, könnyítésként elárulom, hogy Greenwich-től keletre kell keresni — CoVboy) Egyébként gondoltam rá, hogy egyszerűen lehadom magamat a csomagban, de aztán ebből nem lett semmi, mert senki sem volt hajlandó elcsempélni a csomagot a postára, másrészt meg a postaköltség felemésztette volna legalább egy hónapra átszondíjamat, ami mégiscsak túrheltelen (sajnos rendkívüli módon aluldíjazták az osztónemet...). Na, pull neki, a Homár elohaszt, mit lrtam róla, és most itt pattog, hogy ő nem patkány, hanem pocok. OK., na patkány: POCOK!

Ja! Must halál komolyan: Az ELITE-boyok 12+7 pontjára esküszöm, hogy ezt most nem én találtam ki! Isten hozza a Magyar Királyi Televízió Teletext adásának 139. oldalán olvastam kb. 1 hete, hogy aszongya. Norvégia középső részén különös körülmények között megdöglött 16 db. tehén. Ez még nem jóén, de! Egy helybéli biológus professzor minden észleltre kiterjedő gondos vizsgálat után arra a következtetésre jutott, hogy a trühenek tragikus halálának az oka az volt, hogy... (hatásznem)... egy medve megerőszkolta őket! Na ehhez mit szólsz, tehénnek védelmezője? (Még mindig jobban tettek, hogy feldobták a paléjukat, mert nehezen tudom elképzelni, ha utódjuk lett volna, ki vállalta volna, hogy megfeli a medvéket? CoVboy) Más, olvastam, hogy Rockstar akarsz lenni! Hehehe, mindjárt egy József Attila verseim jutott az eszembe (vagy nem ő írta, hogy „Álmodik a nyomor”?): Itt tudom képzelni a számaid mély, lírai szövegét (a zenéről nem is beszélve!). „Kupasz kis ördögök voltunk, a fejeleg sor-tól dagadt a gyomrunk” — ezt nem Te énekeled? Na jó, kuldj egy demokazettát, azután majd meglátom, hogy mit tehetek érted? Szakértő vagyuk ebben a témában (is), pl. a RUN C.I.C.I. SaloonRAP Band-et is én emletem fel az ismertetlenség (jótékony) homályából! Mi?? Hogy(még) nem ismered őket? Ja, persze, nem egészen a Te stílusod. De azért az ötokzöld világlágereik körül csak hallottál egy párat? Nem jut eszedbe egy sem? Segítke! Esz-ez-kimoz: It's My Wife; Obszesson; Zóg az Olga; Minden évben ugyanaz, vagy a kedvenceim, a „Nyule óra vodka, nyule óra sorázés, nyule óra józanodás”. Új téma: Tele van a CoV mindentelre reklámokkal, meg hirdetésekkel. Erről jutott eszembe: Reklámozni kellene a CoV-t a Magyar Királyi Televízió-ban nem? (Na ja! És adsz hozzá kötecsőn pár mlköl is? CoVboy) Itt egy reklám forgatókönyve: 10-12 éves furma kiskölő (tipikus „Móneka”) hatyog hazafelé a school-ból (iskolátáska, meg minden). Hazafér, kinyitja az ajtót, ledobja a táskát, amikor hirtelen (itt egy olyan hangeffekt jön, mint amikor a harmadosztályú horrorfilmben a gúluszemű szörny elfogyasztja első áldozatát). Szóval hirtelen furcsa hangokat hall a fürdőszoba felől. Móneka összeszedi minden bátorságát, és elindul a fürdőszoba felé (közben olyan zene, mint amikor a harmadosztályú horrorfilmben a gúluszemű szörny közeledik a magatehetetlen főhős felé), óvatosan kinyitja az ajtót, és a következő látvány tárul a szemé elé: 18 éves forma lány (valószínűleg Móneka nővére) meztelenül a zuhany alatt, érdekes mozgásokat végez, simogatja a bizonyos testrészeit, közben nyögdéssel: „Férfi akarok! Férfi akarok!” Érté már minden TV-néző odaliggett, a képernyő elsötétedik, és a következő sejtelmes felírat jelenik meg rajta: Polyt. köv. 2. rész (kb. 2-3 reklámmal később). Itk ugyanaz, mint az előző, egy „Másnap” felíratral az elején. 3. rész: Ugyanaz, mint a második, csak a felírat most: Harmadnap. 4. rész: Úgy kezdődik, mint az első (ja, a felírat az elején: Egy hét múlva), csak a zajok most a hálószobából jönnek. Móneka bekukkant a hálószobába és meglátja, hogy a nővére egy férfival van (dominóznak, kártyavárat építenek stb.). Móneka szemében az értelem szikrája villan fel, majd elrohan a fürdőszoba irányába (közben olyan zene, mint a harmadosztályú horrorfilmben a főhős üldözi a sebesült gúluszemű szörnyet). Következő kép: Móneka meztelenül áll a zuhany alatt, érdekes mozgásokat végez, simogatja bizonyos testrészeit, közben nyögdéssel: „Commodore Világot akarok! Commodore Világot akarok!” Zene vált: In-

duljon a banzaj — áttart: „Egy tehénnyi hely nemesen szabadon, választható ételek a falakon, a postások most összejöttek...” Beuszik a képbe a CoV legújabb számának címlapja és CoVboy mond valami szablamos szöveget, hogy megjelent és vannak benne tehének, meg CoVboy Posta... hablatla... THE END (no nem a levélnek, csak a reklámnak). Ha a nagynéknékd küldi a pénzt az USA-ból, mári mellet is a dílog (a Rockstar ügyet majd én elintézem — de erről már volt szó). (Ez a nagynéni dolog csak vicc voh, úgyhogy megles csak rá fogok ezorolni — CoVboy) Ja!!! Hát majd elfelejtettem! A CoV #2/30-ban kétszer is 9999 nékül írták az ELITE-boys9999 nevé! Hát ez rettenetes! Ez koraszító, ez iszonyú, ez szörnyű! Más időben ezéni a hüneri kaphattál volna életfogytiglant, ketékhé tarézt, élve eltemetést, egyszerű lenyakazást, vízelőtölést, máglyahalált vagy levélbombát (az utóbbit, lehet hogy kapsz...)?! De: Mivel most az ELITE-boys9999 100.000 éves történelmének két legintelligensybb, leghumánusabb és legvilágosabb ELITE-boy-a uralkodik, most a történelssel csupán annyit lesz, hogy meg kell hallgatnod (elolvasnod, na!) az említett százeter és ELITE-boys9999 történelmének fontosabb eseményeit. Na meg plusz hirtetések, némi hasajlót kapsz a soródké (ez persze nem igaz, de ne igyad olyan józónen) (K*** rendes vagy! CoVboy) Az ELITE-boys9999 történelme minden bizonnyal sokkal régebbre nyúlik vissza, mint százeter és, de az első emlékek ebből az időből valók. Vértesszülősi Sámuel a Ramapithecus Hungaricus volt az első... igaz, ő még csak a szomszéd kardfogú tigrisen tudta alkalmazni az ELITE-boy-szokásokat (aki ezek után csodálkozott a kardfogú tigris kpusztulásán, az nyom ismert a mai ELITE-boyoktól!) A következő, akiről tudomásunk van 11. Tutimóziusz, Egyiptom-Alsó, -Felső Gyáritelep fáraója volt. Ő találta fel az ELITE-boyok hírhedt lagika-areade-kalandjátékaikat, a TRIX-nek az ősei. A következő említésre érdemes Hammurappi a babilóniak királya volt, aki már trásban rögzítette az ELITE-boyok 12+7 pontját. Aztán itt van egy hickó, aki kissé sajátosan értelmezte az említett 12+7 pontot, ezzel a mai napig tartó vitát indítva, vajon Ő ELITE-boy volt-e vagy sem. Ha igen, akkor ő volt az első Bak-ELITE-boy (Érté a címet a Bak jegyében született ELITE-boyok érdemlik ki. A Bak jegyében ugyanis a csillagok állása kedvezően hat az ELITE-boy tulajdonságok kialakulására). Az említett hickót egyébként úgy hívták: Jézus. Az időrendben következő hickó ELITE-boy is kicsit eltulozta a 12+7 pont betartását, csak éppen a másik irányba, mint az előző hickó. Ő a Távol-Keleten működött és Dzsingisz-kán volt a neve, és így tovább, az ELITE-boyok mindig döntően behelyőszöltek a történelem alakulásai... és egy időben, egyszerre csak egy hickó viselte az ELITE-boy elmet. Míg nem 1980-ban meghalt John Lennon, az éppen rsdéskes ELITE-boy. Ahogy az ilyenkor lenni szokott 8-10 év múlva felbukkant az ismeretlenség homályából az új, a másik... Csakhogy 1990-ben olyasmi történt, ami az előző 100000 évben egyszer sem! A reinkarnációba valami lura csúszott, az ELITE-boyok ősi szelleme egyszerre két testben talált új otthonra, a két hickó azelőtt is elég közismert volt. Úgy hívták őket: A Hálón meg a Sós... Szóval most S.O.S. meg én vagyunk az ELITE-boyok (Itt őgyor-rúgágo kloktalott, hogy az 'E' batút ő kell húzni egy függőleges vonallal, mert úgy az igaz, de hál özegény karakterkészletnek semmi sem ekerül CoVboy). Nem kell elkecseregni, szinte bárkiből lehet még ELITE-boys9999 klubtag, ha szépen megkér-

ra mintek, rendelkezik a szükséges tulajdonságokkal (intelligencia, humor, lyukesség, vinzér stb.), a 12+7 pontnak megfelelően viselkedik és kiállja a PRÓBÁIT! Ez mondjuk elég kevés egyfajta sikerült még, de nem kell feladni a reményt (egy ELITE-boy sohasem adja fel a reményt!). Van néhány élő példa az ELITE-boys4000™ klubtagságra, itt van pl. BOGYÓ, vagy CSU, és meg MIHÁLY és persze a BILI. (a galaktikus hős), és SZKAN-DIER GRAUN (a kétlábú járó pestis). És vannak persze tiszteletbeli tagok is, pl. TÓDOL a „Gumimacik”-ból, meg „Larry” (Larry Laffer), na meg MR.BEAN, és ha jól emlékszem, egyszer felvettünk egy CoVboy nevű illetőt is, de ha erre a levélre sem válaszolsz, úgy kirugunk, mint a macskát sz***** hm, szabadságra. (Huhi! Köszí fiúk a bizalmat, a tagdíjat majd küldöm, de álljunk csak meg egy azóra. A macskát hogy rúgják ki szabadságra? Ez valami titkosírás? Majd gondolkodok rajta — CoVboy) Téma befejezve! Te CoVboy! Mit szólnál hozzá, ha ezt a pezsgőkuldozgetós módszert átalakítanánk egy Hólahda típusú akcióvá? (In például vállalom, hogy ha elvesznek a főiskolára (Kacskol) Ekkora baromra nincs szükség a hazai felsőoktatásnak! CoVboy), küldök mindjárt két üveg pezsgőt Zsoltunk Bakod City-be (persze ehhez az kell, hogy megadj nekem a címét, és ne állj elő ilyen dumákkal, hogy: „küldd el nekem és majd én ádatom neked...”). (Zsolt! Mit szólsz hozzá? Sudár, derék fiú, fehér papíron, ezt a pártit én nem hagynám ki! CoVboy) Aztán a következő szerencsés majd nekem küld, ... és így tovább (a címet tudni). (Valahogy nincs kedvem új pilótáitok ellátására. Na persze, ha s2 üvegből t mindíg nálam marad, akkor átértékelhetjük a dolgot... CoVboy)

Hopp! Sztorik, viccek, poénok, löszerepben a löszereplő: TI!

- #1: CoVboyné kimegy a szobába. Nekimegy a petrencésüdnek. Szöveg: — Te vagy az CoVboy? (Bocs, kicsit durva volt!)
- #2: CoVboy Ladájában megszólal az autórádió: — Figyelem, felhívjuk az autósok figyelmét, hogy egy órult a Nagykörúton a forgalommal szemben halad! — Erre CoVboy lefordul: — Méghogy egy! Mind!
- #3: CoVboy alszik a CoV HQ egyik homályos sarkában. Odamegy 0.75 és elkezd ébresztgetni: — Ébredj fel CoVboy! Ellejtetted bevenni az átlátót!
- #4: Hajnal kettőkor csorog a telefon a kocsmárosnál. CoVboy: Mikor nyit a kocsmá? Kocsmáros: Ezért ébresztett fel?! Reggel 8-kor! (lecsapja a kagylót) Ol perc múlva újabb csorog: CoVboy: Mikor nyit a kocsmá? Kocsmáros: Reggel 8-kor! Hagyjon már aludni! (lecsapja) Két perc múlva újra... CoVboy: Mikor nyit a kocsmá? Kocsmáros: Idefigyeljen, már megmondtam, hogy reppel 8-kor! Ha magának olyan sürgős, megígérem, hogy reggel magát engedem be legelőször! CoVboy: A francba, de én nem bemenni akarok, hanem ki...

#5: CoVboy egy áruház ruházati osztályán már negyedórát bámul egy férfilingi dobozra. Odamegy egy eladó: — Segíthetek? — Nézze, erre a dobozra az van írva, hogy Ling. Ezt értem, de hogy a halálba tették bele?

#6: CoVboy és CoVboyné legeltetik a tehénkét a réten. Egyszer csak látják, hogy CoVboyné egyik hika és CoVboy egyik tehene éppen him... utód létrehozásán fáradoznak. CoVboyban beindul a fantázia. CoVboy: Te CoVboyné, mit szólnál linzá, ha most úgy csinálnánk mint az a bika ottan azzal a tehénnel? CoVboyné: Részemről

semmi akadály. Végül is tiéd az a tehén... (Bocs!)

#7: Ez nagyon nem kapcsolódik a témához, de jó poén. Hogy mondják angolul, hogy a vizuál kártyázik? Megoldás: Waterloo Bridge.

#8: A földünkkelüli bemegy a CoV HQ-ra. Elkezd dumálni: — Ailabamdiandredommo cogai#21\$123 bip-bip-bip CoV '93-as évtől. Erre CoVboy: — Mi a francra akarsz előfizetni?

#9: Miért szór CoVboy kukoricát a WC-be? (Étten a toalett-kacsát)

(CoVboy: Ezek után nem hagyhatom ki kedvenc poémomat: Miért nem tud HANCU a léchídon kerékpározni? Mert nincs rajta pedál... HÁ-HÁ)

Van még itt egy csomó hely. Na, mindegy. Greetings to: CoVboy, CoVboyné, Egy, Nulla, hetvenöt, Getti, tehene, legyek, sürtüvecsek, dobnyok, és még sokan mások. Kíváncsi: happy boyvét (gy.k. BOOYAKIE), karácsonyi, mikulást, lősvétet, április+május elcséjt, születési névnapot, valamint azt is, amit te kívánsz nekem...

Ez a levél létrejött volna akkor is, ha nincs a KONTRAX. (Hm. Már megint lopják a design! — CoVboy)

Na! Már én is kezdem unni (gondolom ezzel nem vagyok egyedül). Ja, még nem is mondtam, ha már Ti nem reklámoztok a CoV-ot, majd megteszem én. Na de furmányos módon: Írtam a Fiderikusznak, hogy hívja meg a showjába a CoVboyt (azt megálynló az egész ország — CoVboy). A Grétsy László műsorába beajánlottam a CoV-ot, mint a magyar nyelv hagyományainak ápolásában élenjáró sajtóterméket (YIKKESE). A Rózsa Gyuri Leglegleg műsorába benyomtam CoVboyt, mint az ország legnagyobb levelezőjét. Ja, és a Falutvének is bemutatam az ország egyetlen tehénészeti magazinját. Ez persze nem igaz, de tényleg gondolkoztam rajta, hogy hok ide-oda-meg oda. (Egyszer már TV-k ezról mondták fel a szolgálatot, amikor aurám körvonalai álmogatták a képcsőveket. A jogdíjat meg a GELKA vette fel. Abból a felvételből 1 is elég volt — CoVboy)

H.I.L.N, avagy HANCU the Light In the Night from ELITE-boys4000™, vagyis Hanula Zsolt, Vác City

CoVboy: Anyámi Mondhatnám erre a műalkotásra. Elárulom, hogy a levélnek természetesen még mindig nem volt vége. Az 1. sz. melléklet oldalakon keresztül azzal foglalkozok, hogy mennyire nem értünk az AO&D-hoz, és jó lenne ha végre elővesznánk egy PLAYERS HANBOOK-ot, meg lyosmík, ugyanakkor pentrólpontra felsorolja a POO leírásban talált hiányosságokat. Ezt már továbbítottuk HÁPI mesternek, ha van valami zűr, az az ő felkén azárad. Azután volt itt még egy kérdőív, pontosabban egy CoV TESZT EGYORRUAKNAK. Terjedelménél fogva ezt átranzponáltuk a következő CoVboy Postába. Ennek az volt a legfőbb oka, hogy én még nem teszteltem le magam, és bázs nélkül nem lehet egy ilyen tesztet közzétenni. Ugyanakkor máris bizonyosságot szerezhettek arról, hogy a következő számban sem menekültek meg HANCU meater karmal közül. Erről viszont már nem én tehetek.

Mikrolevél 1993/1.

Kedves CoV + további személyek!
Csá!

H.I.: Ez egy tiszta jó levél! Semmi sem jutott az eszembe!

Hardy alias HECEDÜS GÁBOR, Pécs
CoVboy: Mondd, nem képviselő vagy véletlenül? Jó óráberben dolgozhatok, hogy azért a mondatért képes voltál a nagy Magyar Postát támogatni 17,- Ft-tal, legközelebb mag majd Interpellálsz, hogy má' megint emeltük az újság árát...

DEMÓKÁS

Hi CoVboy!

Olvastam a demók történetét, kedvet kaptam, és én is train egyet VII+CAGAR MIJ.LTI V384, TSUARTIBLEY mel CGL 1992. HSG OK TRAILLOIB címmel. Először is bejelentkezik egy multiplexelt Bob és Bobek 4 Dimenzióban rasterezett vektorkulirúzi 41111 megszakítást használó ponttal a képernyő közepén, ami lassan átalakul egy 1x1 (!)-es spritesletté és megfordul mind az 512 tengelye körül (mindenki úrut). Ekkor megjelenik a loading felirat (1024 szürkénnyalutban), és alatta 4852 csatornás szternő zene szálal meg (Kralunatsov: Mátyuska a zöldségben nyitóakkordjai). Ezek után 4-es szinkronszinttel multigatvanzáli vibráció remegteti meg a duhhátyákat és megjelenik John Travolta lilezett vektorok formájában, amint egy 42 Gigabyte-os merevlemez formától egy Raymeingólt rugó luthallistával. Később feltűnik Mellanmer, Slodgellammer valamint ussetek meg hammentek alias Last Lnya. Ekkor felhangzanak a záróhangok (482 db, 54 gitár, 17 trombita, 1 vrsh, valamint 50 liter dobozos tej (see ya)). A kép tetején megjelenik egy 45000 sprite-on magába foglaló trójai Alar és 3 db. ukunokája, akiknek hiplaneregistváltó mikrosalpperből van a bukája. A kép elsőjétől és felhangzik a taps (45 féle visszhangeffekt). BRAVO, szép munka volt. A programhoz csupán 2 db. AMIGA 4000 es, egy Junuszty monitor, 1 db. 686-os IBM WC és 9 db. H.I.FI toniny szükséges. PATTANTYÚS GERGELY, Budapest

CoVboy: Először azt hittem, hogy az óév mámorában hibernáltak, és miután felébredtem, az volt az első levél, ami a kezem ügyébe akadt. Azután végigelkloft egyámon a felismerés, de hát ez lehetetlen, hiszen akkor azóte nem volt CoVboy posta? Vagy a T. levélirő esott át egy kalandos időutazáson? Arra gondolni sem merek, hogy egyik sem, hiszen akkor itt senki sem normális. A demókat egyébként szívesen megnézném, csak az a baj, hogy a 686-os IBM WC-m szervizben van, mert Szilveszterkor leforráztam a torkát, és most vektorokgyulladásban ezenved...

Kütyü Interesztty

Hi Mú+szállodai kiszolgálót
(Nem a cincér)

Minap a kezembe került a legfrissebb 29/30-as CoV, és persze eljuttottam a postádíg is (Eleve hátulról kellett volna kezdeni CoVboy). A szokásos baromságuk mellett volt valami, ami sajtat utott a kobakumba (persze azért elég nehéz volt, lévén, hogy lából van). Az egyik famer levelére egy másik levéllel válaszoltál, amiben a banglátyákiól lettek felhúmalýusítva az azonos IQ-n tartózkodók. Esembe (fejembe) jutott, hogy mi lenne, ha feldulnám a témát: (gatak má' valamit ezekrő a bizgentyűkrő, me' baromira nincs hozzá semmi széles e (az széles) lonha. Szóval lehozhatnánk egy rövid leírást az AdLib és egyéb liasonszóró zajgenerátorok programozásáról. Mondjuk egy regiszter tábla, meg lyesmi biztosan leldobna egy-két hasonló cipellőben járó lamert, nem csak engem. Ugye nem hagyok cserben egy

extrahiperpigergigamegaterra... üvösöket, és engem is telihomályosítatok?! Más. Szintén ebben az újságban azt ajánlottad a János (Círill) heő nyoma nyista) tulajoknak, hogy rakjanak bele monitor csatlakozót. Én jobbat ajánlok szegény Commodore 16, 116, 64, 128, Plus/4 tulajoknak, ugyanis ha szétkapják a gépet, akkor az antenna csatlakozó másik végén (az egyiken az antenna szinórvan) találunk egy lényegesen RL modulátor, YEAH! Na és? Van rajta egy kétállású kapcsoló (1/2 vagy valami ilyesmi, elég régen láttam közelről Commodore-t), ha azt átkapcsolják, máris lehet a ruszki tévéken is egyszerűen „évezni” a képet és a hangot! Persze a többi kutyut nem egészséges tekergetni, mert azt már nem szereti a gép. A garanciális gépeknek sajnos marad a szerviz.

Újabb téma. Szerinted a 3,5" vagy az 5,25"-os floppy a biztonságosabb? Most nem arra gondoltam, hogy melyiket lehet a farmerem larszében hordani, hanem, hogy mágneses és egyéb behatásokra jobban felkészítették-e a 3,5"-ost?

Végül részvételi KG-nak, sz** lehet katonának, hát még nyúlunk! Én szerencsére már nyuguszban ledobtam az anyagbőrt a BM-nél (Békásmegyér). Na kellemes rágódást a letetren.

SZABÓ KÁROLY alias Bunny from FLYBusters™, Budapest
CoVboy: Lassan már rendszeressé válnak a normális levelek is a CoVboy Postában. Úgy látszik ezzel a múltkor hengkertyacsata c. levélkével sikerült valamibe annál mélyebben belenyúlni, mint ahogy azt én gondoltam. Erre most csak azt tudom mondani, a témának akad újabb okfejtője, nemcsak ő következik. Jó dolog ez, én csak adogatom körbe a mikrofont, a végén meg odamegyek a pénztárhoz, hogy felvegyem riporteri fizetésemet. A második témára is kaptunk levelet bőven. Erről a kapcsolatos dologról én sem tudtam, bár elég sokszor szét szoktam szedni a C64-et, csak egészen más okból. Azért, hogy kiszórjam belőle a hamut. A harmadik témában most dobom fel a labdát, mivel ilyen tesztek a HQ-n nem végeztünk, megint csak jobb lesz, ha szakavatott egyén véleményének adunk hangozt egy későbbi CoV-ban. Gotta egyébként november végén már leszorult, és teljes gőzzel be akerte hozni lemeradását.

Hármas kamora, CoVboy mikrofonja belőp a képbe, a hangkártya riportmüsor folytatódik.

Hangkártya-csata #2

Kedves CoVboy!

Nem vagyok valami levelezgető típus, választ sem feltétlenül várok, de szeretném, ha elolvassát az alábbi korrekciót a 29/30. számban megjelent hangkártya ismertetőről:

Nem túl lényeges, de az első PC messze nem a 70-es évek közepén jelent meg, hanem 81 őszén, és nagyon érdekesnek tűnik az a bizonyos 586 SX20 is, amikor még az 586-os proci is csak 93-ban került forgalomba (az SX verziók meg mindig utólag szoktak megjelenni). A nagyobb tévedések a hangkártyáknál jönnek, ami már nem annyira mindegy, hiszen éppen ezekről szólna az ismertetés.

AdLib kártya: Az FM hanggenerálás a legkevésbé sem azt jelenti, hogy a „hang hullámformája” tetszőleges vonalként megadható! Lene! Ez a tetszőleges hullámforma a valóságban bizony csak tetszőleges szinuszhullámot jelent! Jókora mellétűgás az is, hogy „8 bites D/A...”, mivelhogy az AdLib csak egy Yamaha

hangchipet tartalmaz, szó sincs semmilyen digitális lehetőségről! Emberi hangot persze ettől még meg tud szálaltatni, itt azonban meg kell jegyezni, hogy ehhez nincsen szükség D/A-ra, a beszédszintézis NLM digitálisan történik, a lejátszásával történik, hanem tényleg szintézissel, ehhez pedig elegendőek a hanggenerátorok is. Egy ilyen ismertetésnek nem a prospektusok rózsaszín világát kellene idéznie, ezért nem mindegy az sem, hogy a 11 lügmenten hangesetorna is valójában csak 9! A Yamaha chip ugyanis 2 operátoros — két operátor „sejre” van szükség egy hang megszólaltatásához — és összesen 18 ilyen operátor van. Más kérdés, hogy néhány „egyszerűbb” hangszerhez (ütdhangszerek) elég egy operátor is, így jön ki a 11 hang (6 kétoperátoros és 5 egyoperátoros). Lehet, hogy ez sem túl szakaszról magyarán, de már sokkal közelebb áll a valósághoz.

Mivel a HI-FI mindig is a kedvelt témám volt, így az ezután következő részeknél már a lejem logtam: mi az, hogy „egy CD lejátszó ilyen értéke kb. 40 kllz”!!! Itt a mintavételezési frekvenciáról van szó, akkor az 44,1 kllz. Itt azonban csak az átviteli sáv felső határáról lehet szó, ami természetesen (bár nem most látom az első példát arra, hogy ez néhány tagnak teljesen ismeretlen), a mintavételezési frekvenciánál mindenképpen kisebb, itt 20 kllz lesz! A teljes homály pedig még csak később jön: „egy jó mikrofon... akár CD minőség... hármilyen (!!) analóg magnón elképzelhetetlen”. Itt egy ismerős nyugtatást meg, hogy „Nézd igazán van, ez a hangminőség tényleg hármilyen analóg magnón elképzelhetetlen, még akár egy rossz walkman-on is. Más kérdés, hogy milyen irányban”. Az már fentebb kiderült, hogy még a mintavételezési szerepe sem tisztázott, de most a felbontás is lényegtelennek találtatott. Mivel a CD-k 16 bites felbontása sem igazán elegendő, sok cég használ 18 bites, vagy még jobb átalakítókát, túlmintavételezéses interpolálva két 16 bites lépcső közti értéket (mert a lemezekeken csak 16 bites értékek vannak). Ezzel szemben a SoundBlaster-ek A/D-D/A-ja összesen 8 bites, és ezt CD minőségnek, ill. hármilyen analógnál jobbnak nevezni cnyhén szóba merész, és csak egy oka lehet: az illető vagy 8 bites hangot nem hallott még, vagy 16 bites nem (egy másik ok lenne még, hogy nincs lule, de hát ki gondolna ilyes mire). A SoundBlaster-eknél is vannak tévedések: A SoundBlaster 1.0 persze nem csak azt tudta, mint az AdLib, mivel éppen a 8 bites A/D-D/A lehetőségével volt több. Hírhílogva nem igaz az egyes verziók közti különbségek felsorolása sem: az első Blaster-ekben még benne volt a mára teljesen kihalt CMS chipkészlet is, ami pedig plusz 12 sztereo szótlamot jelentett. Ezzel szemben az újabb változatok egyre nagyobb frekvencián tudnak mintavételezni, de nagy hiba olyat állítani, hogy a 2.0-ás Blaster 44 kllz-re képes lenne, mivel ezt sajnos csak lejátszáskor tudja, levételt már csak 15 kllz-cel tud készíteni (v.d. csodálatos CD minőségű felvétel). Az is tudnivaló, hogy sajnos a mikrofon bemenet eléggé ellibázott tervezés: olyan stúdiómikrofonhoz illeszkedik, ami sokszorosába kerül a kártya árának. Így emiatt nem éppen böcs dolog a mikrofon bemenetet ajánlani levételhez, hanem ha már mikrolonall akar valaki játszani, tegye ezt egy közönséges deek-en keresztül (annak a mikr. bemenetét használva, felvételre kapcsolva, és a deek vonalkimenetét a S.B. vonalbemenetére kötve).

Nem ártott volna azt is közölni, hogy a PRO változatok miben jobbak: ezek már felvenni is tudnak 44 kllz-en, van programozható keverőjük és szűrőjük, valamint CD ROM vezérlőjük, ami nem sokat ér, lévén csak AT huszos

(és ez is csak az igazi Blaster PRO-kban, sok ún. Hooster PRO is létezik, amiben nincs CD vezérlő). Emiatt szerintem nem is igazán éri meg PRO-t venni (nagyon kevés prg. van, ami használná a sztereo lehetőséget), és remélhetőleg nemcsakára tényleg itt a Blaster 16 (az októberi megjelenés előbb december közepére esőszott, most meg már tehuár elejére ígéri — bár a forgalmazó szerint a hardver már végleges, csak a kompatibilitást megoldó meghajtóprogramuk hiányoznak).

Mivel még közelről nem volt szerencsém a PRO-hoz, így nem tudok mit kezdeni az állítólagos „digitális magnó csatlakozási lehetőség”, de erős a gyanúm, hogy ez is a többi megállapítás színvonalán áll (egy vacak 8 bites ketyerén ugyan innak kínlódniak ezzel — inkább lenne értelme a 16 bitesen, azonban az előzetes szórólapján szó nem volt ilyesmiről), gondoltam a CD ROM illesztéssel lett összekelve.

Szóval csak annyit, hogy az ismertető elején említett „homályosítás” bizony a legjobb kifejezés, ami elmondható, és bár a CoV-nak nem az alapos hardverismertetés a feladata, ennyi sülerlenséget azért nem lett volna szabad megjelennie! Amúgy a legjobbakat!

TÓTH HENRIK, Szeged

CoVboy: Kedves „enrik! A CoVboy Poste mindig is arról volt híres, hogy elsősorban sületlenségek telíthetők benne, néha előfordul peraze egy-egy komoly téma is, ha mondjuk éppen elmegyek kvzni. Ezáltal valószínűleg az történhetett, hogy hamar visszazértom, és ez a cikk színvonalát is megalnyaltta. Mondhatnám azt is, hogy kíváncsi voltam, hényan olvassák el a komolynak tűnő leveleket, s ezt okartom lemnérni annyi baromság összezhordásával. A felmérésnek valóban megvolt az eredménye, nem egy levél érkezett a léma helyesbítését illetőleg, o mivel ez volt a legelaposabb, ezért ezt ollóztam ide. Most kivételosen hézon kívül ítam meg a kvt, most van öröm, mi?

A kitaró

Helló CoVboy!

Megint itt egy levelem (H.) Most az előtt lel bennem, hogy megalkotom (én) a számítógépek történetét. Na akkor:

Volt valahol egy ország, nevezzük Szelldnyugatnak (CoVboy-ok nélkül). Itt éltek az őslakosok (C64). Volt néhány nemzetség, akiknek száma elég jelentős volt (+4, Spectrum, Enterprize, C16). Gond eleinte nem volt, de később néhány nagyonok nekiállt szítani az elentéit (Prokop Gábor). Nekiállt lázító verseket írni (CoV 14), de lázadása csak süket lülekre talált (gy.k. Flakovo — CoVboy). A +4-es nemzetség elégedetlen volt, mert nekik szinte semmi törvényt (programot) nem hízostítottak. Azonban volt egy-két hős (PIGMY), akik a C64-es törvényeket átfogalmazták, hogy a többi nemzetség joga is hízostíva legyen. Ezeket az embereket nemzeti hőssé nyilvánították. Az őslakosság között sem volt minden rendben, mert két párt volt. A gazdagabbaké a Flappy párt, a szegényebkéé a Datasette párt. A Flappy párt eleinte elégedett volt, mert jól el volt látva törvényekkel, főleg a főbb részes (utániöltés) törvényekkel. A Datasette párt nem volt ilyen jól ellátva törvényekkel. A törvények nagy részét átrfrik ugyan, de ezeket nehéz volt megszerezni. A Datasette pártot betűl is voltak ellenlétek (fejállás), de ezeket össze lehetett hozni. Így szép napon az országba beáramlottak a nagyokos emberek, és új pártokat alapítottak. Nevezük őket IBM pártnak és Amiga pártnak. Ezek eleinte meghúzták magukat, de amikor

egyre többen lének be a pártba, megnőt a szájuk. Lassan az óslakosságnak szinte semmi törvényt nem írunk, mindent a két vezető párt kapott. Az óslakosok ezellen mit tehettek? Semmi! Tudták, hogy ha ez így megy tovább, akkor teljesen el lesznek nyomva. Kénytelenek voltak beletörődni a sorsukba, de ez már történelem.

Énnyi a Széldínyugat történelme. Nem szóltam ugyan azokról a pártokról, akik a hírvények megismertetésével foglalkoztak (pl. CoV), de pár szót azért ejtsünk az alapírívnyekről:

1. (1) A törvényeket másolni, másolhatóvá tenni tilos!

(2) Aki ilyen dolgot csinál, az 5-8 évig, illetve 10-1000000 credit pénzbírságig terjedő büntetést kaphat.

2. (1) A törvényeket mindaz használhatja, aki az adott befűeti.

Eme kis pihentető után kérdezem tőled CoVboy! Emlékszel rám? (Nem! CoVboy) Én küldtem azt a levelet, amelyben véleményt mondtam én is minden levélre, meg a 217 cm (A4) hosszú levelet. Ezt a levelet rakd már be a postába, mert lassan már csak én nem voltam a postában, pedig ez már a 11. levelem! Most felsorolom az eddigi leveleimet, hogy melyikben mi volt: 1. Véleményem a CoV-ról; 2. Kérés a Rátkal-átkarr; 3. Ugyanaz; 4. Ugyanaz; 5. Ugyanaz; 6. POKJ-ok, Last Ninja 2, tippek (POKJ-ok — CoV 25); 7. Kérdés hegyek; 8. Vélemény levél mások leveleiről; 9. Infiltrátor III. leírás; 10. A 217 cm hosszú levél; 11. Éz.

M^c TROTH (TÓTH ATILIA), Tapolca

CoVboy: Ha velaki ennyire kharító, akkor annak előbb-utóbb megkegyelmezek! Bár ami azt illeti a 11. leveled „vélotlenűl” nem kerül a nagy ládába, mivel a „SUGÁRVESZÉLY” és a „VIGYÁZZ 220V” jelzéseket nem felejtetted el felragasztani a borítékra, így amikor Jenő megjelent a sarkon, először azt hittem, hogy vegyvédelmi gyakorlatot tartanak, aztán kiderült, hogy csak egy kis óvintézkedésre kerül sor. A történelmi visszatekintéshez sokat nem kívánok hozzáfűzni, a tényeket mindannyian ismerjük. Inkább az első 10. leveledre próbálók meg most röviden válaszolni. 1. Nekem is; 2. Neked sem; 3. Ugyanaz; 4. Ugyanaz; 5. Ugyanaz; 6. Köszi; 7. Erre már nem emlékezem; 8. Tartsd meg; 9. Az utasítást a 3283. verakozó; 10. Kicsit érdes volt, meg kár hogy nem volt perforálva, ezért RNO szerint szakadt, de legelőbb nem vészett kárba...

Új kritikus érkezik

Hi CoVboy!

Remélem, nem baj, hogy tegezlek! (He már így letegeztl CoVboy) Most írunk először levelet számítógépes újságnak (Na tessék, újabb kuncsaft — CoVboy), úgyhogy remélem nem fogsz heves horkoláshoz kezdeni pár sor elolvasása után (sajnos nem tudok mellékelni egy Dr. Walter féle horkolásgátlót) (Cumi vissza, soromelés — CoVboy).

WARNING! Készíts magad mellé pár konténer algo(nem ritmus)pirint és pár hektoliter sört (lehetőleg alkoholmenteset)

2. kból is kifolyólag:

a) Állítólag az alkohol+ algo(még mindig nem ritmus)pirin = öngyilkosság.

b) Azt szeretném, ha józan állapotban szenvedné végig a levelemt!

(Már az is öngyilkosság, ha neponta 150 levélre kell válaszolnom, egyébként meg az alkoholfmentes sör is árt az egészségnak, előbb-utóbb kipukkad a hólyagod,

úgyhogy maradjunk a pár hektoliter normál sörnél — CoVboy)

Lenne 1 pár +jegyzésem és kérdésem az újsághoz (az előbbi) és hozzád (az utóbbi).

+JEGYZÉSEK:

1. Tök jó az újság (tényleg);

2. Az Another World leírása használhatatlan batvannégyre (lonetikusan [64]), mert egy Hawkeye típusú tövöldözös játék és csak a hülye nem tud rájönni a lényegére;

3. A CoV évkönyv'92-t még mindig nem kaptam meg!

4. Kérném vagyok rá, hogy ki juttatja a Soul Crystal II. részén?

5. A Laser Squad leírást mindenképpen folytatassátok, mert a következő levelem gyanúsan fog ketyegni, ha nem olvashatom tovább!

6. A CoVboy Postát meg ne nyírháljátok meg-egyszer! (ld. 5. pont!)

7. A rejtvény megjelítése: Supercars, Shadow of the Beast, küldhetitek az 5 dohoz lemez!

8. A Bad Blood-ról közölhetnétek egy leírást.

9. A leírásajánlgatás nem túl megnyerő (ld. CoV 28/2. PC-s játékok c. könyv). Énnyi erővel már azt is írhatnátok, hogy a ### c. kiadványban már megjelent róla leírás, vegyétek inkább azt.

10. Kicsit csúpkedhetnétek magatokat, mert amíg Ti a NEWS-ban írtok egy játékról, addig a ###-ban már közlik a leírást is.

11. Azért is a CoV a legújabb!

12. Marha jók a Getto grafikák. Egy egész katalógust kellene megjelentetni belőlük.

13. A Rick Dangerous-hoz nem kellett volna leírás, szerintem annyira primitív, hogy még egy elsős is megoldja. Egyébként nem is folytattátok.

14. Tudom, hogy sok a megjegyzés (nem kritikusnak készülök), de azért szenvedd végig!

15. Ílát nem a C64 a best, de azért néha C64-es grafikát is rakhatnátok a címlapra!

16. A Helpline-hoz lenne egy kérdésem: A Crime Time-hoz hol a lepedő?

17. Az az igazság, hogy az újság negatívumait soroliam fel, a pozitívumokon úgysem kell változtatni!

KÉRDÉSEK:

1. A Bard's Tale 3-hoz közöltetek-e térképet, és ha igen, hol?

2. Ti írtátok a PC-s játékok c. könyvet, ha igen, bocsi a 9-es megjegyzésért!

3. Sok a zárójelbeszéd?

4. Most lesz LOGO szavazás, vagy nem?

5. Honnan szeritek be a játékokat?

6. Lesz-e még rejtvény?

7. Több nincs.

Na csá!

KOMÁROMY ZOLTÁN, Budapest

CoVboy: Nos, akkor csak úgy atilusosan, kezdjük a +jegyzésekre való reagálásokkal:

1. Ezt addig is tudtuk, de azért kösz.

2. Erről nem mi tehalúnk.

3. Szerintem azóta megkaptad.

4. Póldoul én, HI-HI!

5. Már azóta megjelent a folytatás.

6. Ezt én is továbbítottam.

7. Nem nyertél, kicsoda pech...

8. Előjegyeztettem a flúkkell!

9. A PC-s játékok c. könyvet mi szerkesztettük, s a CoV felkes munkatársai írták, így azért nyugodtan ajánlathatjuk, nem?

10. Melyik angol lapra is gondoltál?

11. GOTO 1. pont;

12. Getto most falált, kifűta a lavagót, mellét kidomborította, hasát behűta és köszönetét harsány Tarzan üvöltéssel fejezte ki. Szegény fűlem!

13. Ez köztivónatra volt, ha nem velted volna észre.

14. Osztozom az órzóseiden.

15. Nem hívom ki magam ellen a sorsot egy újabb levéldömping kiprovokálásával.

16. Hallottátok, sügja meg velaki...

17. Ebforr beceont.

A KÉRDÉSEK, vagyis a VÁLASZOK:

1. A Cov Évkönyv'91-ben volt pár térkép, de a nagy érdeklődésre való tekintettel tervezzük egy teljes UPGRADE-oh BT III. stuff lenyomását, aok-aok lérképpel. Hogy erre mikor és hol kerül sor, azt még egyelőre homály fedl.

2. Ezt már filaztúztuk az előző sorozat 9. pontjában.

3. Néha eok, néha kevés.

4. Ha akaraz, szavazhatsz, hogy ez teljesk-e, vagy sem, attól még nem fogjuk havonta cseréigotni.

5. Mi írjuk ökel.

6. Van.

7. Nekem se.

Forgószlnpad

Hi CoVboy!

Amiga 500, 500+, 600 téma. Szerintem egyiket sem érdemes megvenni, mert XY azt mondta, hogy Z intatt nem fut az A500-asun! Irt prngtam az A600-asun, W miatt viszont megy az 500+-on... Az ismeretleneket mindenki helyettesítheti a neki megfelelő szavakkal. Én speciel A743-at vennék, de olyat még nem találtak ki, ezért inkább AT-re gyűjtök!

BAZSA Imre Máról

CoVboy: Bölcsességod lenyűgözött. Címedet csak azért nem írtam ldo, mert a hamarosan megtartandó választások során egy esetleg megalakuló Amigások pártja a lekásatok ajtaját esetleg csháblának használná. Örömmel olvaaom, hogy neked is van egy AT-d, amire gyűjtesz. Tavaly én is egy AT-re gyűjtöttem az apról, aztán 1.7S megszokelha, és lesöpörte a talajérőt. Azóta hűtőre gyűjtök.

Hi Guys and CoVboy(s)!

... Mikor abban a földönkívüli kalandban részesültem, hogy megérkezett a CoV Évk. '91, a borítékon nagy meglepetés várt. Attól, hogy szeretem a nőneműeket, házasodni egyikkel sem kívánok, még legalább 800 évig. I.ehet, hogy Ti szórakoztok azzal, hogy Barnabásné írunk a borítékra, amikor 5 betűt megspórolhatnátok!

BICSKÉY BARNÁ, Pécs

CoVboy: Mindig tudtam, hogy a tehensk színvakok. Ha egyszer valami barna, miért kell zöldeket firkálni a papírra. Majd beíratom őket a Színművészeti Főiskolával! Az egyébként nagyon jó lehet, ha valaki olyan sokáig tud élni. Mellealeg milyen érzés azzal a pénzéllal a hátadon arazolgatni az úton?

Yohooo & Yikezi! Drapy's back again!

Helyeshlíst követelek! Ich bei... (A francban van az a k**** aárteszesz — CoVboy), ...se DRAPOS GERGELY, and not mindenféle DRAGOS!!! Mayd (!) lepdűrtam a betonra, mikor +pillantottam kéxemeimmel a fenti nevet!!! Bizony!!! Az!!! Évv! Könyv'92!!!-ben...

drapos GERGELY, Budapest

CoVboy: Hi Drapy! Bocsi, de má' megint a teheneke! Tudod a drapp színt sem ismerik. Én nem tudom, hogy miért sérénkozt? Még mindig jobb, mintha az írték volna, hogy OROGOS, vagy nem? Azért kösz a stuffot.

Helló CoVboy!
Ez az emberi jogok totális megsértése. Az én nevem nem BÀNHEGYI G. PÉTER (ld. CoV Évkönyv) és nem MÀNHEGYI GÁBOR (ld. a leveled), hanem BÀNHEGYI GÁBOR, és ha nem kérsz a CoV hasábjain elnézést, akkor rádusztom az Azerbajdzsán, az Örmény, a Kurdi, a Baszk, az IRA, ETA, KGB, FBI, CIA, NVA, SZIA-ás FITYESZ-es, FKgp-os barátaimat, sőt ha ők nem győznek meg, akkor a CoVboy-nénak is beárullok. Egyébként az Évkönyv elfogatható, ja és hogy a hejjeleírás hibáért.

BÀNHEGYI GÁBOR, Budapest
CoVboy: Látazik, hogy most egy picht megerőltetted magad, és megpróbáltál nyomtatott betűkké írni, így legalább el lá tudtuk olvasni. Előző írományaid inkább a cica-abortuszra hasonlítottak (gy.k. mecskakaparás), ezért volt nehéz azemélyedet beazonosítani. Egyébként azegény Évkönyv már megint mit követelt el?

Igen tisztelt CoVboy és társai!
Égy nagy kéréssel fordulok Önökhöz! Szeretném megkapni, ha lehetséges, az Élite c. program leírását, egy esokortáron, az újság-ból kifizetésre. Sajnos mástól nem tudom megszerezni. Ha lehet róla szó, kérem postázzák, és én átvételkor kifizetem a költségeket. Ha esetleg nem lehet, akkor szíveskedjenek árlístát küldeni azokról a számokról, amelyekben Élite leírás található.

MAGYAR JÓZSEF, Budapest
CoVboy: Nem könnyű smit kérsz! Felkorestem a SASAD hálózatát, a VIRÁGÉRT-bohokat, sőt még az ÓBUDA Virágkertet, ám mindenhol csak a saját név-jegycitit hallandók a caokorban elho-lyezni, akkora csokrot pedig, melybe az a pakaaméla fénymásolat — amit a kezem-ben lobogtatam — befér, nem visznek házhoz. Ezért marad az árlista: SpV 11 - 39,- Ft, CoV 1-2 utánnyomás - 200,- Ft, CoV 3 - 49,- Ft, CoV 4 - 49,- Ft, CoV 5 -

49,- Ft, CoV 6 - 49,- Ft, CoV 7 - 49,- Ft, CoV 8 - 49,- Ft, CoV 14 - 59,- Ft, CoV Évkönyv'91 utánnyomás - 400,- Ft. Az annyi, mint 933,- Ft, + ÁFA (6 %) így 989,- Ft, meg a postaköltség, meg a fáradság, meg az idegeim, meg a stressz, meg minden, szóval csak neked baráti áron kátozer. Küldjek csekkel?

T. HQ!

Egy nagy problémám van! Karácsonyra megkaptam az OMEGA elmű játék 64-es gyárti verzióját! Sajnos a kézikönyvben nem találtam semmit a kódról, mert németül tanulok. Ezért szeretném, ha megírnátok, hogy hol a kód a kézikönyvben. Ha nincs meg a játék, szívesen elküldöm.

HERBÁLY ISTVÁN, Budapest

CoVboy: Egy nagy problémám van! Karácsonyra megkaptam a leveledet, eredeti verzióban. Sajnos a leveledet nem nagyon értem, mert én angolul tanulok. Ezért szeretném, ha megírnád, hogy mi a jólatent skarsz. Ha nincs meg a leveled másolata, szívesen visszaküldöm az eredetét!

Kedves (tisztelt, stb.) CoVboy!

Az új módszer, hogy az újságban sok kis képet küldjök a nagyok helyett, szencsácósan jó, csak kernijétek a sötét képeket, mert nehéz kivenni, hogy mit ábrázolnak!

GÓRA SZABOLCS, Budapest

CoVboy: Akkor legalább most már tudod, hogy rólam eddig miért nem volt kép a CoV-ban. Js, thanx a beküldött tippekért, majd valamikor lenyomjuk őket.

Szeccerbusz CoVboyka!

„Éppen kedvenc kazettáim szöke: „nnnn... így nem lehet élni, mi lesz belőled?!...” Aprópó! Zene! Nem tudsz kölcsönadni ZOILTAN ERIKA kazettát? Csak átvenném! Amúgy is csak JIMMY kazettát ne adj kölcsön, az meg nem is kell!

MIKI(-ng), Tapolca

CoVboy: Ezt nem értem. Most a Zoiltán Erikaival beszélgetsz, vagy nekem írsz levelet? Engem különben nem Zoiltán Erika-nak hívnak. A mondat úgy értelmesebb lett volna, hogy: „Nem tudsz kölcsönadni CoVboy egy Zoiltán Erika kazettát?” Azt nem, de PUF kazettából már van vagy 15 db, esetleg azt küldhelek. Erről jut eszembe, csak tessék, csak tessék, PUF kazettát minden mennyiségben várok, az új HQ-n most éppen kapóra jön néhány puff a dohányzóasztal köré.

Hi CoVboy!

„Hol lehet mostanában CoV Évkönyv'92-t kapni? Mert én lemaradtam róla, December elején találkoztam vele a Műszaki Könyvtárban, de akkor nem volt pénzem rá. Karácsony után letti rá pénzem, de akkor már elfogyott az előbbi helyen. A Kosztolányi Dezső téri újságusok azt moniják, hogy más is keresi, de ők nem kapják. A kártéri posta újságusa pedig azt mondta, hogy volt, de rég elfogyott. FEKETE ÁRILKA, Budapest

CoVboy: Azóta már megint van a Műszaki Könyvtárban, sőt a SZÁMALK épületében lévő könyvesboltban is, úgy gondolom az neked közelebb van (gy.k. Bp., XI. Szakálta Á. u. 68.). Ez érdekes lenne, ha az újságosnál máj elfogyott volna, mivel újságárusoknál nem volt és nem is lesz.

Hi fiúk!

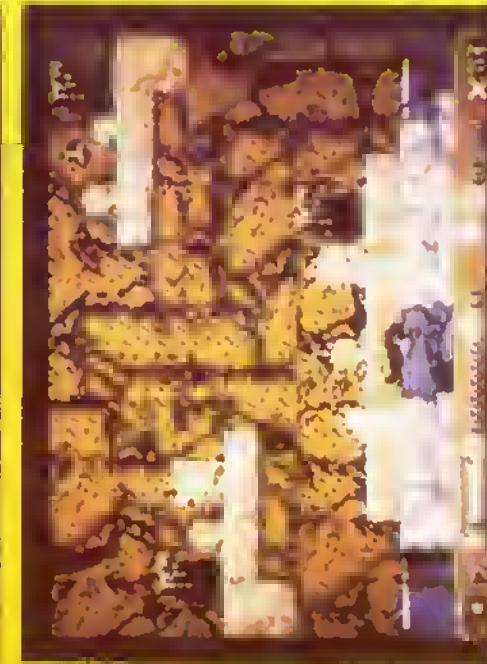
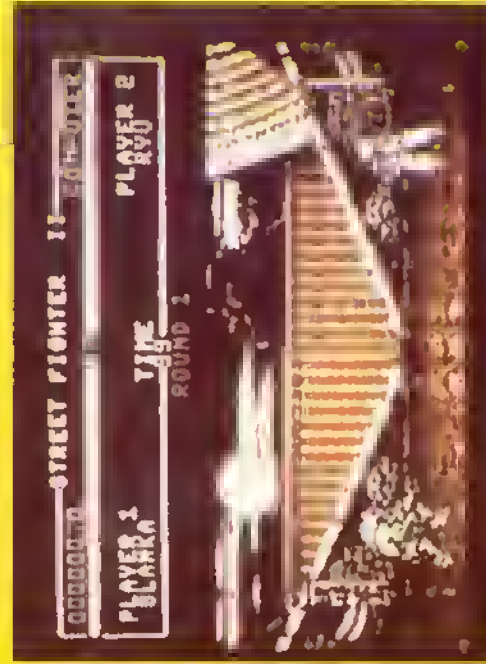
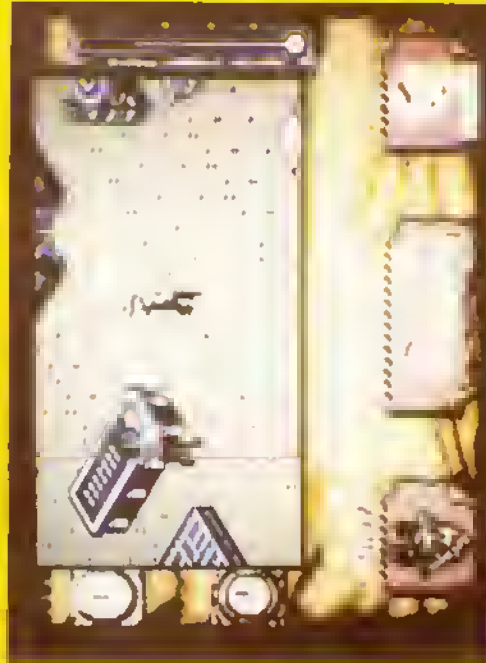
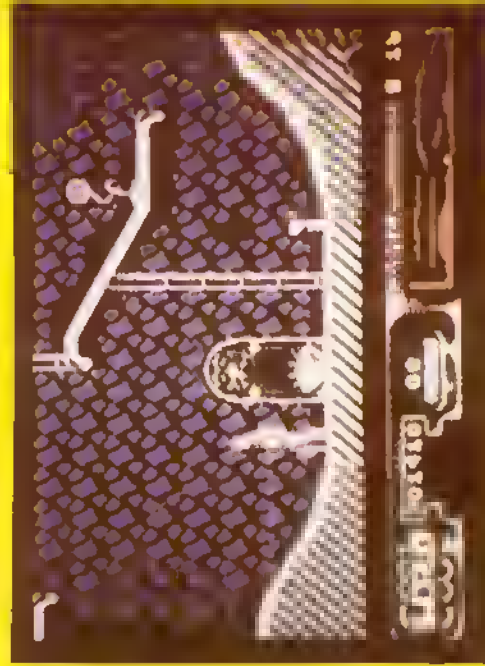
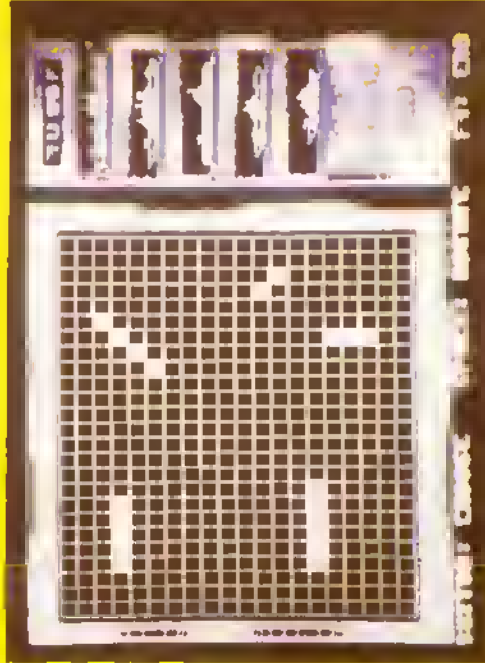
„Csak azért fogtam surnymintát, hogy ti gyelmeztesselek benneket egy hologra; gyakran elfelejtitek átkapcsolni a karakter-készletek közötti váltóhellyentyűt, és emiatt olvashatatlan dolgok kerülnek papírra. Ez vonatkozik a hirdetésekre is, mert van galiba, ha nem számommal a telefonszám!

BICSY” alias

BICSKEY ZSOLT, Budapest

CoVboy: Ez nem az ;n hib'm. Tehetek ;n arr=l, hogy ezek a PC-k ilyen h-ly;k.





ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17.,
Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Commodore Amiga 500	37.900,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	41.000,- Ft
Commodore Amiga 600	43.900,- Ft
Commodore Amiga 1200	67.900,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 40 HD	91.900,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft
Commodore C-128D	24.090,- Ft
Commodore C-64 II	12.000,- Ft
Commodore 1541 II Floppy	15.890,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.900,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	5.090,- Ft
Commodore Datasette	2.500,- Ft
Commodore 1084S monitor	30.900,- Ft
Philips 0833 II. Stereo-Color monitor	30.900,- Ft
512 Kb órási memóriabővítő	3.200,- Ft
2.0 Mb órási memóriabővítő	14.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.900,- Ft
1.0 Mb-os órási chip bővítő Amiga 600-ba	7.900,- Ft
Profex 3.5" külső floppy drive	9.490,- Ft
Roctec 5.25" külső floppy drive	12.000,- Ft
Samsung 24 tűs printer	37.500,- Ft
Quickshot II joystick	690,- Ft
Quickshot II plus joystick	890,- Ft
Quickshot II Turbo Joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 113 analóg joystick	990,- Ft
Quickshot DS - 123 analóg joystick	1.590,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	900,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	430,- Ft
3M — 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.690,- Ft
Maxell 5.25" MD2-DD lemez	590,- Ft
Fuji 5.25" DS/DD color lemez	390,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	890,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez	690,- Ft
Profex 5.25" DS/DD lemez (11 darabos)	300,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 darabos)	600,- Ft
Action Replay MK.III.	15.000,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Swifty Amiga/Atari Mouse	2.500,- Ft
Swifty Amiga Mouse 3 gombos	2.500,- Ft

120-as 3.5" lemeztartó	090,- Ft
50 -es 5.25" lemeztartó	690,- Ft
120-as 5.25" lemeztartó	890,- Ft
Norie Amiga 500 porvédő	090,- Ft
Norie C-64/II porvédő	790,- Ft
Norie MF 14 C 14" monitorfilter	590,- Ft
Norie mouse pad	250,- Ft
Soundblaster II. Pro Bas. hangkártya	16.900,- Ft
Midi Amiga Interface	2.990,- Ft
Handy-scanner Amigához	13.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.400,- Ft
Stereo hangdigitálizáló Amigához	6.000,- Ft
Trackball Amigához	3.590,- Ft
Képdigitálizáló + RGB alj. el. építők	12.900,- Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1.800,- Ft
Rochard HD kontrollor A500/A500+	
(AT Bus, 0-8 Mbyte Ram)	24.090,- Ft
+ 40 Mbyte Winchesterrel	47.000,- Ft
+ 80 Mbyte Winchesterrel	50.900,- Ft
+ 1 Mbyte SIMM Ram	4.090,- Ft

Vízszotaladóknak óriási árkadvezmény!
Áralk az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazza!
Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvétetes csomagküldő szolgálat!